XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

ECCEZIONALE! UN DEMO ORIGINALE GIOCABILE !

FLASHBACK

LO SCONVOLGENTE SEGUITO DI ANOTHER WORLD

FRONTIER

COMBATTIMENTO ED ESPLORAZIONE SPAZIALE COME MAI PRIMA

DELUXE PAINT IV AGA

16 MILIONI DI COLORI SUL VOSTRO AMIGA

RECENSITI PER VOI: WAXWORKS - NIPPON SAFES INC - PREMIER MANAGER - PIRACY
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET - BEST OF THE BEST - DELUXE PAINT IV AGA

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

Anno III Numero 15 - Marzo 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

DON'T PANIC

D**opo l'"abbuffata" dei titoli natalizi (anche se quello che state leggendo è il numero di Marzo, noi ci abbiamo lavorato in Febbraio) comincia un piccolo momento di rilassamento del mercato. I programmi usciti adesso infatti sono quelli che erano in lavorazione durante le feste, e siccome di gente che a Natale vuole lavorare ce n'è sempre meno, ci sono pochi giochi nuovi - ma niente paura, è normale. Tutti quanti "stanno preparando" il famoso gioco, "hanno in cantiere" il nuovo capolavoro o semplicemente "prevedono l'uscita" di chissà cosa. La verità è... beh, la verità è proprio questa: tutti i maggiori programmatori stanno affilando i propri artigli in vista del maxi-appuntamento primaverile, quando (dovrebbe) esplodere il mercato grazie a tutti i titoli che verranno posti sotto l'attenzione. La redazione di TGM Action comunque è attenta in ogni momento, e proprio in questo numero trovate recensioni come quelle di Waxworks, Deluxe Paint IV per 1200 e l'italiano Nippon Safes Inc. Il demo di questo mese, poi, è a dir poco sensazionale: il nuovo, incredibile seguito di Another World - Flasback. E scusate se è poco...

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Stefano petrullo
Redattori: Alessandro Rossetto, Mirko Marangon, Giorgio Baldaccini, Massimiliano Pescatori, William Baldaccini, Manuel Auletta, Emanuele Scichilone, Eloisa Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi, Andrea Ungaro
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277 - Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%
Arretrati: il prezzo di copertina più Lit. 5.000 per spese postali

BARD'S TALE CONSTRUCTION SET 24

BEST OF THE BEST 28

DELUXE PAINT IV AGA 30

NIPPON SAFES INC 20

PIRACY 26

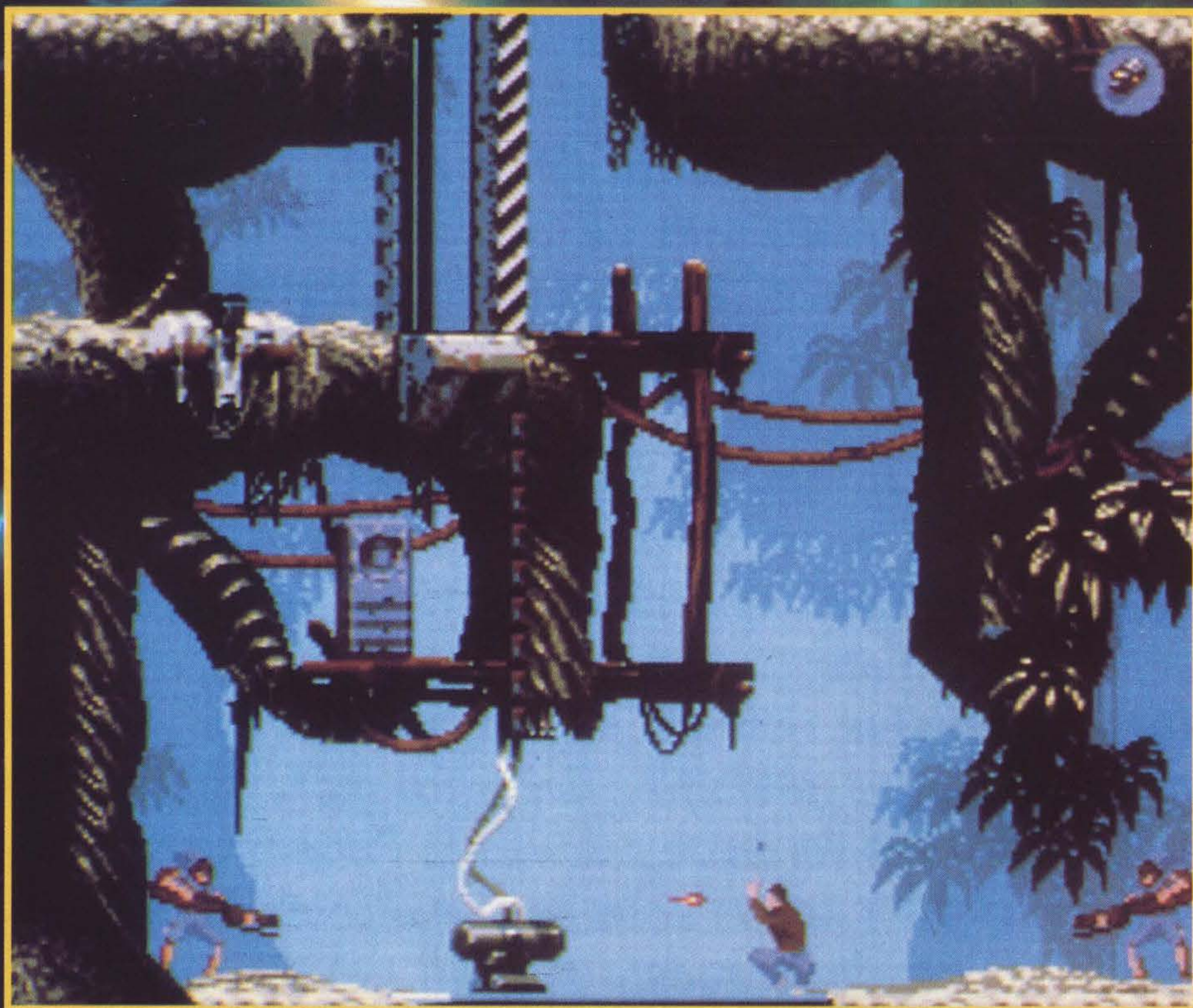
PREMIER MANAGER 22

WAXWORKS 16

U.S. GOLD (SOLO 1MB)

FLASH

Nella lista delle cose gradite che possono succedere a una persona, sicuramente verso il fondo troveremo il non sapere dove ci si trova, perché si è lì e come ci si è arrivati. Se poi aggiungiamo anche un fantastico "non si sa nemmeno il proprio nome" e "non ricordarsi nulla in senso generale", siamo a posto!



A dire il vero, i fattori positivi non si esauriscono qui: alcuni ceffi infatti sono sulle vostre tracce ("e che cosa ho fatto?"), e guarda caso sono proprio gli stessi individui responsabili della vostra amnesia quasi-totale. Una breve esplorazione della zona circostante vi permette di imbattervi in uno strano aggeggino, noto come "olocubo" che contiene una misteriosissima registrazione (video-olografica, of course) di... voi stessi! Il mistero si infittisce. Dopo numerose peripezie (che non vi sto a raccontare anche perché è piuttosto tardi e io un giorno o l'altro dovrò anche tornare a casa a cenare) finalmente venite a capo di tutto. Ma cominciamo dal principio...

Allora, ci sono le api e i fiori... Uh, stavo sbagliando argomento. Allora, il protagonista di tutta la vicenda (cioè voi, ma la terza persona movimenta un po' il tutto) è Conrad B. Hart, un giovane scienziato (giovane nel 2124) che ha creato una speciale macchina capace di analizzare la struttura molecolare di ogni essere vivente (l'utilità?). Un giorno, Conrad stava passeggiando per la strada indossando i suoi nuovi occhiali misura-densità-molecolare (in realtà li indossava solo perché premendo un pulsante si trasformavano in occhiali a raggi-x, con i quali sbirciava... fate un po' voi, a seconda dei vostri gusti) quando si accorge che alcuni individui - in particolare quelli che ricoprono alte cariche o che comunque occupano posizioni di rilievo e/o di controllo - erano più "densi" degli altri, segno inequivocabile che... tah-dah! appartenevano a una razza aliena. In seguito a questa eccezionalissima scoperta Conrad viene imprigionato, ma non ucciso (gli alieni sono molto gentili). La sua memoria però viene completamente cancellata ("Formatting unit BRAIN0:Ilcervellodiconrad Track 341 Upper") e

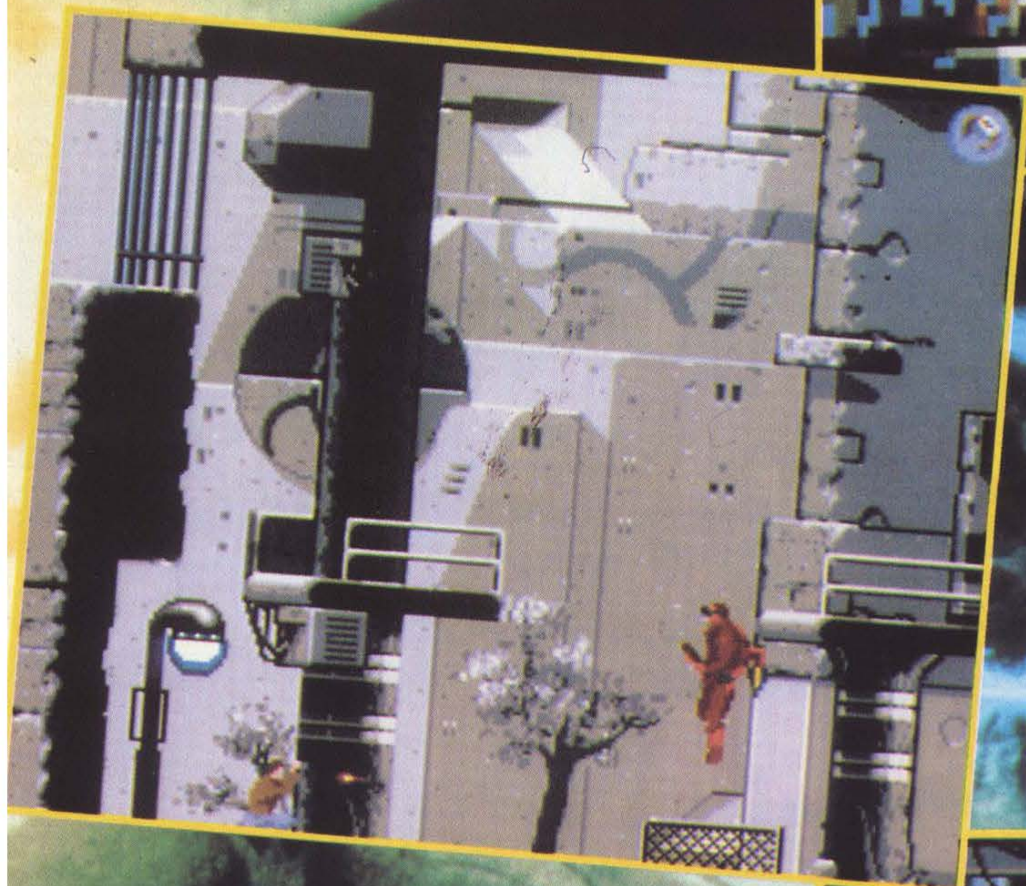


BACK

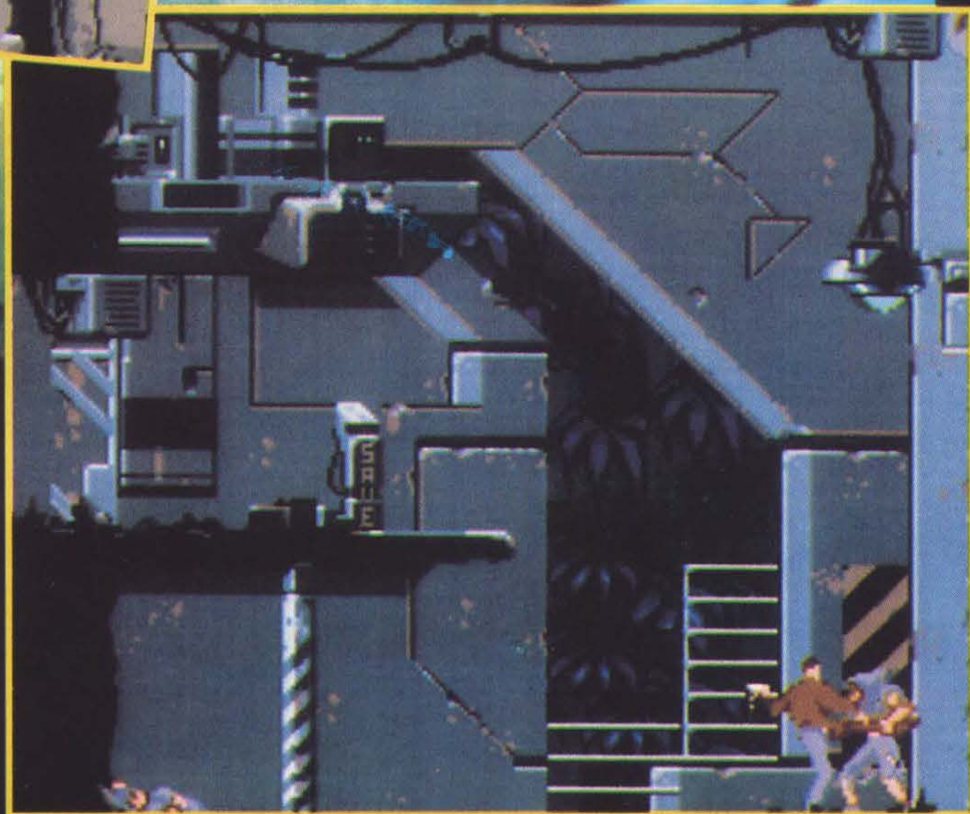


il giovane viene spedito su uno sperduto pianeta dove dovrebbe passare il resto dei suoi giorni, ma qualcosa non va come dovrebbe...
Conrad infatti riesce a fuggire, e tra una menata e l'altra recupera il "backup" dei suoi ricordi, affidati a un amico. Da qui in poi lo scienziato dovrà darsi da fare per raggiungere di nuovo la terra e destabilizzare il governo degli alieni "pesanti".
I patiti della trama sono tutti più felici? bene, passiamo al resto. FlashBack è una specie di seguito apocrifo dell'acclamatissimo





Another World: a essere sinceri, né la trama, né il programmatore corrispondono, quindi che razza di seguito apocrifo è? Innanzitutto, è sempre della Delphine (questo è già un buon passo avanti), seconda cosa... beh, a prima vista può anche somigliarci: il personaggio è animato con la stessa cura (anzi, meglio) e lo stesso vale per gli avversari. Le somiglianze però finiscono qui: mentre Another World era da considerarsi una specie di "film interattivo" con poco spazio lasciato al giocatore, Flashback è un platform game come molti altri, con oggetti da usare al posto giusto, enigmi da risolvere tramite orge di interruttori, leve e fotocellule, compiti da svolgere (nel secondo quadro dovrete fare il pony-express, però senza motorino: a bordo del metrò!) e persone da contattare.
L'area di gioco inoltre è sei volte più grande di Another World, ci sono un pacco di oggetti da usare in più... in somma, tutto è all'insegna del "più bello più forte", soprattutto la grafica: il solo protagonista vanta una marea di frames di animazione - cammina, salta, corre, striscia, dondola, accusa i colpi, sbatte, estrae la pistola, rotola... l'elenco potrebbe andare avanti all'infinito.
Il gioco stesso è molto più flessibile del suo predecessore-non predecessore: per terminare i vari livelli dovrete sì seguire un dato "sentiero", ma avrete molto più controllo sulle vostre azioni - insomma, non è più una specie di Dragon's Lair.
Per potervi godere un assaggio di tutto questo, non dovrete fare altro che inserire il dischetto nel vostro Amiga e attendere: i tasti da usare appariranno sullo schermo, e dopo l'introduzione animata vi ritroverete all'inizio del primo schermo. Che fare adesso? meditate, gente, meditate...



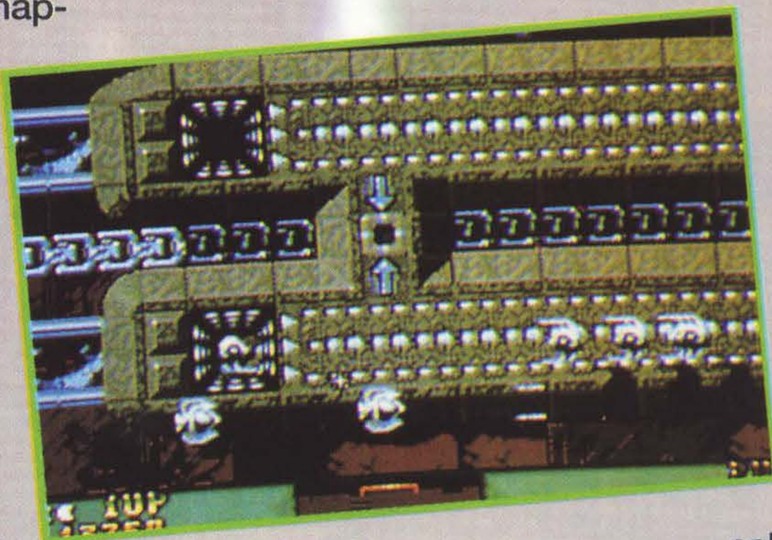
URIDIUM 2

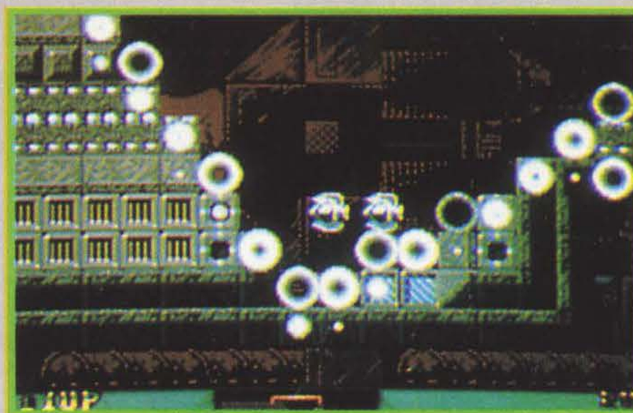
Lo shoot'em più atteso degli ultimi tempi sembra stia procedendo il suo cammino verso la pubblicazione: diamo un'occhiata alle novità



La mia prof di italiano delle elementari mi diceva sempre di non fare una lista degli eventi che dovevo trattare, ma piuttosto di rielaborarli in maniera più discorsiva. Sarà quindi contenta nel leggere questa mera e piatta lista di novità sulla programmazione di Uridium 2... Innanzitutto le ultime notizie danno la grafica per convertita (di nuovo) da sette a trentadue colori (e con le ultime produzioni ci sarebbe da meravigliarsi del contrario...), e ci saranno tonnellate di re-mapping e ridisegnamenti vari (praticamente, i livelli sono stati rifatti); sul piano del gioco vero e proprio si parla di nuove torpedo per distruggere i bersagli a terra, che possono essere prese spazzando via le solite ondate di caccia e che sono necessarie per distruggere i dreadnought a terra per poi planare; mr. Braybrook ha poi pensato bene, grazie ad una soffiata di Chris "Fire&Ice" Wood, di inserire nel gioco dei biscioni estremamente curati ed animati divinamente grazie ad un lavoro di rimappatura immane da parte del blitter: l'unico problema è che non sa ancora dove piazzarli...; per ottimizzare il refresh grafico delle collisioni, Andy (non io, mr. Braybrook...) ogni singola parte del fondale distruttibile è stata programmata in modo da riscrivere immediatamente la mappa grafica, produrre una esplosione, dare punti e "ricordarsi" di non apparire più in seguito; qualsiasi parte distruttibile da una bomba può essere colpita anche fuori dalla parte di schermo visibile al giocatore: per fare questo ogni parte distruttibile è stata listata in modo da essere tenuta in memoria per tot di tempo dopo la scomparsa dallo schermo; ritornando alle torpedo, è stato inserito un mirino, e cioè la possibilità di vedere dove atterrerà la torpedo, in modo da effettuare tiri più precisi: tutto questo porterà via una parte di memoria non indifferente, se consideriamo che chi spara è sempre in movimento e che ci sono da considerare fattori come le imperfezioni del terreno e l'inerzia; il sistema di calcolo che dedica alla registrazione degli oggetti distruttibili è stato ulteriormente implementato: per risparmiare memoria solo 4K per giocatore saranno dedicati a questo scopo, al posto degli inutili e sprecati 32K riservati originariamente; per evitare colori indesiderati (non chiedetemi come si verifica questo tecnicamente perché non ne ho la più pallida idea) la grafica è stata convertita da segnale RGB a HSV (che è un casino da spiegare ed è lo stesso interessante ma non ve lo spieghiamo), che permette appunto un fade out più veloce e più bello da vedere: tutto ciò ha preso parecchio tempo e un tot di routine matematiche non indifferenti, ma alla fine il risultato è ottimo; la versione per 1200 sarà esponenzialmente potenziata, sfruttando il nuovo chip set grafico e le allocazioni di memoria che, da quanto dice Andy, sembrano molto più comode da utilizzare; per concludere questo carnevale delle update su Uridium 2 possiamo citare un sacco di ombre in più sui fondali e i reattori resi più difficili da distruggere grazie ad un mitra posto sul loro didietro che gli permette una bella scarica posteriore (hei, Marco, questa ce la censurano...). That's all folks! L'uscita, naturalmente, è prevista per... beh, questo a dire il vero non lo sa nessuno!







Andy

FRONTIER

La galassia, questa sconosciuta. Beh, più che altro possiamo affermare di conoscerla, sì, ma non di persona: di vista, diciamo. Orbene (e ordunque, e ordoviciano), Frontier è un interessante passo avanti verso le relazioni tra noi e quest'essere...

Va bene, va bene, lo so che non è un essere, ma state un po' buoni! Avete mai sentito parlare della coppia (David) Braben e (Ian) Bell? Vi rinfrescherò la memoria: nell'età dell'oro dei computer otto-bit, affascinavano la platea mondiale dei videogiocatori con quella che ormai è considerata una vera e propria pietra miliare nel campo dei videogiochi: Elite. Possiamo dire che in effetti è stato il primo, vero "simulatore spaziale", anche se in effetti non simulava un gran che, visto che il fascino del gioco veniva dall'interessante miscela di commercio e combattimenti, e adesso fa "genere": se si vede un gioco vettoriale ambientato nello spazio, subito qualcuno dice "alla Elite".



Con il passare degli anni, diverse software house hanno tentato di ricatturare il fascino di questo gioco, con risultati alterni: un caso-simbolo è rappresentato da Federation of Free Traders della Gremlin, che sulla carta poteva essere qualcosa di eccezionale (possibilità di atterrare sui pianeti, di comunicare con le altre astronavi in volo, mercato borsistico attivo, network di computer ecc...) ma che alla fine risultò un mezzo fiasco, snobbato da critica e giocatori. Insomma, "vanta innumerevoli tentativi di imitazione". Ma ci sarà mai qualcuno in grado di eguagliare e migliorare un gioco che, ormai, è parecchio datato? L'unico in grado di riuscirci, a quanto pare, è proprio uno dei suoi due creatori: David Braben. Questi infatti da un sacco di tempo si è messo a lavorare all'apocalittico Frontier (sottotitolato, guarda caso, "Elite II"), il primo vero "simulatore spaziale" degno di tale nome, a quanto pare. La caratteristica più esaltante di Frontier è l'Area di gioco: il primo Elite aveva solo una mappa bidimensionale con un nugolo di pianetini non fisicamente collegati tra loro, l'unico modo di viaggiare tra un mondo e l'altro era rappresentato dal famigerato iperspazio, viaggiando infatti normalmente non si arrivava da nessuna parte.

Lo spazio di Frontier invece assomiglia di più a quello di Damocles, che conteneva un intero sistema solare con qualche decina di corpi celesti ognuno con il suo movimento e la sua posi-





zione bella credibile - era possibile, infatti, viaggiare "a vista" tra pianeta e pianeta: vedi quella palla azzurra in distanza? bene, accelera e la raggiungerai. Ho reso l'idea? Beh, Frontier non è solo questo: Braben infatti ha ricreato in poligoni la galassia che abitiamo, così sarà possibile schizzare dalla Terra a... chennesò, Sirio osservando nel frattempo il panorama che in effetti potremmo osservare compiendo un viaggio del genere. Non fatevi però strane idee: Braben non ha piazzato ogni singolo pianetino alla perfezione, ha semplicemente ricostruito una certa parte della galassia (quella più conosciuta) con i dati esistenti, il resto lo ha approssimato con delle formule matematiche basate sulla statistica che permettono una certa percentuale di precisione.



Frontier comunque non è tutto qui: oltre ai pianeti e alle stelle, ci sono anche le città da visitare (sui suddetti pianeti), le stazioni spaziali orbitanti e non che galleggiano nel vuoto, le altre astronavi con le quali interagire (combattere, commerciare, scambiare informazioni...) e così via, inoltre il gioco non si ridurrà a un "fare la spesa cosmico": ogni giocatore potrà decidere la propria carriera, sarà possibile commerciare, fare il cacciatore di taglie, il pirata, l'esploratore ("là dove nessun uomo è mai giunto prima"), il mercenario (potrete anche incontrare delle vere e proprie zone di guerra sul vostro cammino, immaginate la scena, vi avvicinate a un pianeta e scoprite che pullula di astronavine che si sparano addosso! O che VI sparano addosso, ovviamente) e così via. Sui pianeti e nelle varie stazioni infatti sarà possibile prendere contatto con diversi individui che vi proporranno oltre alla solita serie di acquisti anche varie "missioni" che cambieranno di volta in volta, è proprio il caso di dirlo che qui uno si può scegliere la carriera!

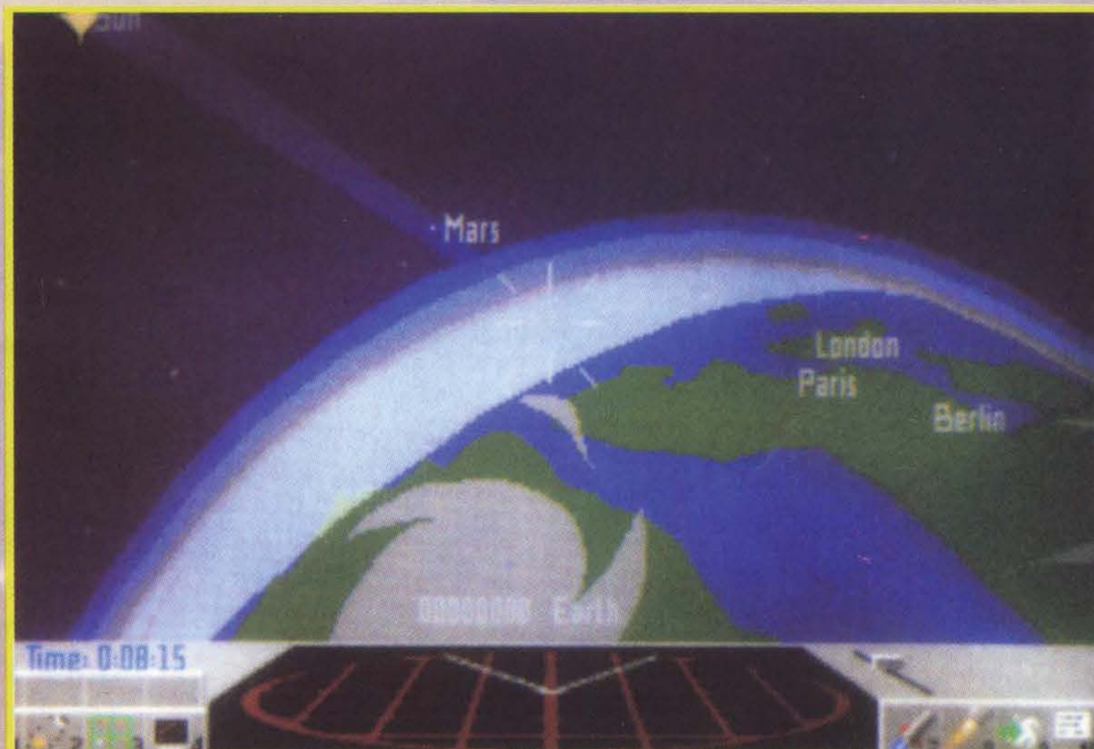


Che cosa potrei dirvi adesso per rovinare tutta l'eccitazione? Beh, che ne dite di un bel "l'uscita era prevista per Natale, è stata posticipata prima per febbraio, poi per marzo e poi di nuovo per Pasqua"? Bravi, vedo che avete capito. L'unica cosa che rimane da fare è sperare che Mr. Braben usi davvero il tempo in più per tirare fuori qualcosa di eccezionale...

MA







BEAST-BALL

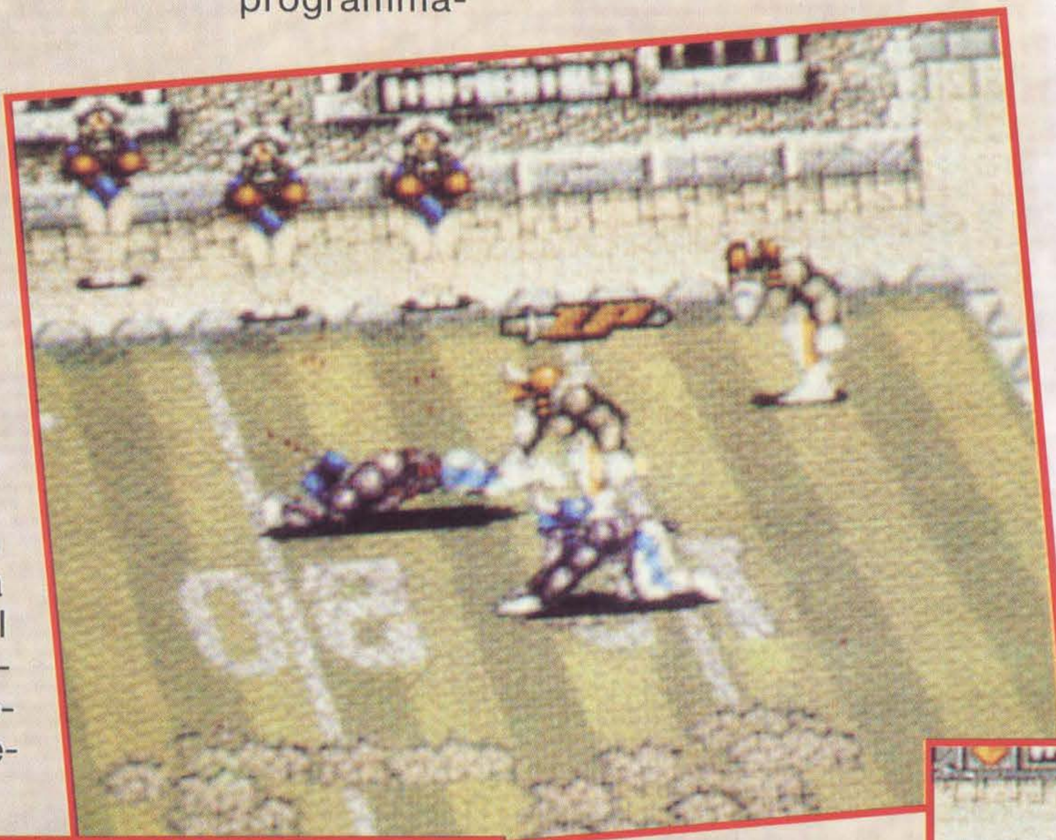
TEQUE LONDON

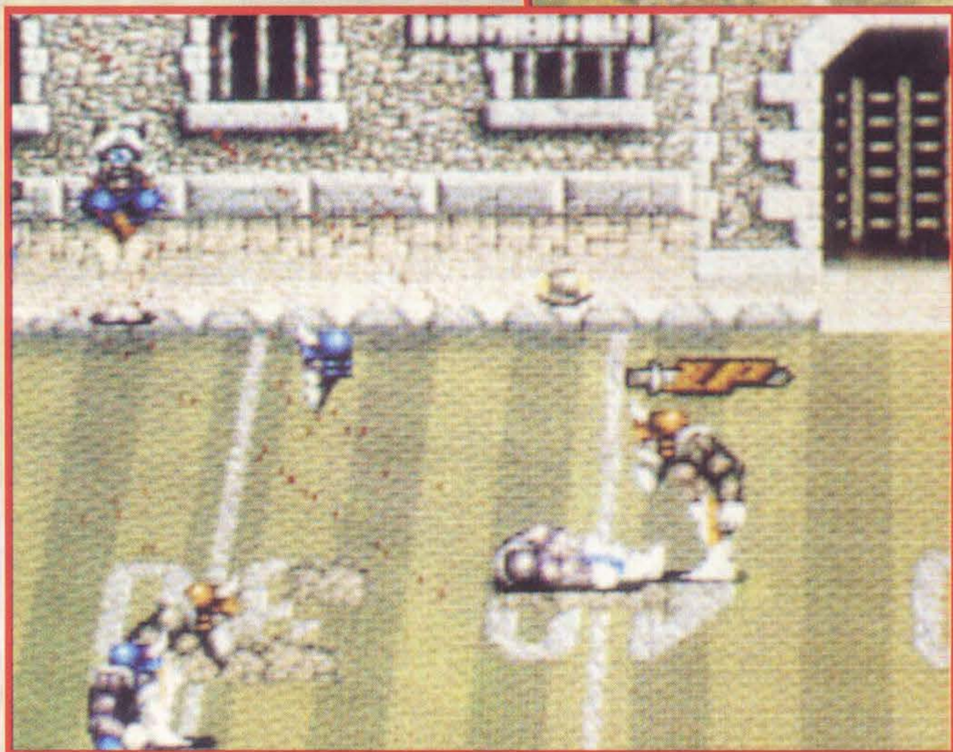
Vi ricordate altri prodotti della Teque? Bravi! Ebbene sì, sono proprio quelli di Shadow Worlds, Pitfighter e Carl Lewis Challenge. Questa volta, però, si sono cimentati con un gioco sportivo sì, ma decisamente dal look futuristico.



Già dall'alba dei tempi gli uomini sono stati attirati dalla sfida, dallo scontro; da qui le varie guerre, e, in scala decisamente minore, i vari eventi sportivi. Però bisogna ammettere che in questi ultimi, anche se è rimasta intatta l'aggressività umana originale, non le è stato dato modo di esprimersi liberamente (a parte che in sport quali la boxe, il rugby, il football americano ecc.) o, comunque, essa è stata sottoposta a un certo gruppo di regole. Ormai pare che tutti quanti siano convinti che in un futuro più o meno lontano avverrà un'escalation della violenza negli sport; appassionati di questa tendenza sembrano alcuni registi (il nome Rollerball non fa suonare nessuna campanella?) e diversi programmatori di videogiochi (vedi Speedball 1 e 2, Rollerball, MUDS, e via discorrendo). Anche questo Beast Ball segue la scia di questi più o meno illustri predecessori e vuole essere un miglioramento (sempre che sia possibile e resta comunque da vedere in che senso). Il gioco consiste in un campionato a cui partecipano trentadue squadre (quattro divisioni con otto squadre ciascuna), composte quasi completamente da giocatori non umani. L'azione di gioco è molto veloce, piuttosto varia e può essere esageratamente violenta. Quest'ultima caratteristica di gioco dipende molto da voi e dalla vostra squadra (nel senso che ognuna di esse ha caratteristiche differenti) e sarete voi a decidere se sarà più congeniale a entrambi un gioco violento oppure uno veloce e di azioni fulminanti. La differenza tra le squadre si avverte anche quando dovrete scegliere la strategia da adottare: con alcune vi converrà essere cattivissimi, con altre i passaggi saranno ciò che fa la differenza. Passiamo ora alla violenza: ce n'è di tutti i tipi e per tutti i gusti, andando dalle mazzate nello stomaco alle decapitazioni vere e proprie, passando per i doppi calci in faccia. I giocatori infortunati o morti non possono essere sostituiti, quindi si può veramente dire che, in questo caso, "il crimine paga".

Per quanto riguarda la tecnica il gioco uscirà su Amiga in 32 colori e con un sacco di animazioni, non solo di giocatori ma anche del pubblico e delle cheerleaders.







I presupposti per un buon titolo ci sono... ma aspettiamo il prodotto finito prima di giudicare.

Alex

AV8B

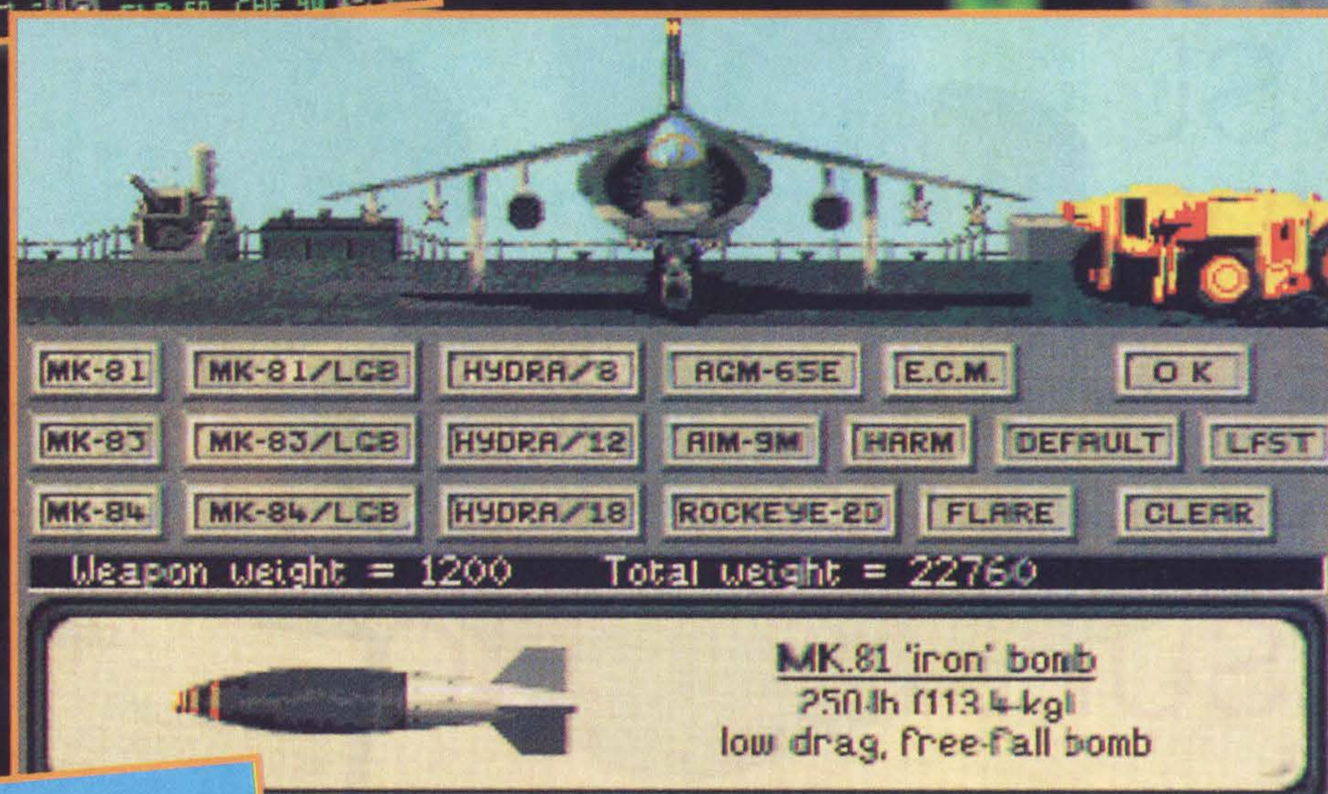
F-18, F-16, F-117... Gli aerei simulati non si contano più, che ci starà mai preparando la Domark?

Dopo Mig 29 Superfulcrum, la Domark ci riprova con un altro simulatore aereo, AV8B appunto. E' stato scelto l'AV8B Harrier per alcune sue caratteristiche che lo rendono differente da ogni altro tipo di aereo. Sostanzialmente la funzionalità degli AV8B Harrier deriva dalla capacità del suddetto di decollare in verticale, caratteristica tanto singolare



quanto eccezionale. Un AV8B può atterrare in ogni luogo e decollare senza la necessità di avere una pista di decollo. E' forse per questo motivo che è stato utilizzato sempre più frequentemente dagli Stati Uniti in questi ultimi anni. Ma passiamo ora al gioco vero e proprio. Come tutte le simulazioni che si rispettino, AV8B comprenderà alcune operazioni pre-combattimento molto utili. Potrete entrare nel centro di controllo, dove vengono programmate le missioni, fare un salto nel magazzino delle armi - vi consentirà di armare il vostro harrier come meglio credete - e così via. Un'eccellente caratteristica di questa sezione di gioco è una stanza dove, tramite un simulatore, sarà possibile allenarsi nei decolli. All'inizio della vostra missione spenderete la maggior parte del tempo alla Combat Air Patrol, dove prenderete dimestichezza con i decolli, con le manovre aeree e con i combattimenti. Dopo questa parte del gioco comincerà l'avventura vera e propria. Una delle caratteristiche che differenzia AV8B da ogni altro simulatore fin'ora prodotto è la singolare opzione che vi consentirà di muovere e di controllare anche i mezzi di terra e gli elicotteri di supporto.







E' possibile utilizzare anche un pilota automatico per le operazioni più semplici, come i decolli o gli atterraggi, nel pieno dell'azione il controllo sarà comunque in mano vostra. La versatilità dell'AV8B e' enorme, ma può essere enormemente incrementata con una scelta ragionata dell'armamento. Ovviamente, tutto quello che selezionerete influirà anche sui decolli, quindi starà a voi decidere quale aspetto privilegiare.
Purtroppo, da quanto abbiamo potuto verificare dal demo in nostro possesso, i continui calcoli matematici per animare i poligoni incidono molto sulla velocità globale dell'azione, mentre gira abbastanza velocemente su un Amiga 1200, il tutto risulta notevolmente rallentato su un Amiga 500 o 600. Speriamo che le cose possano migliorare nella versione definitiva...

I SUPERECONOMICI



BLASTER

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

FIGHTER

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

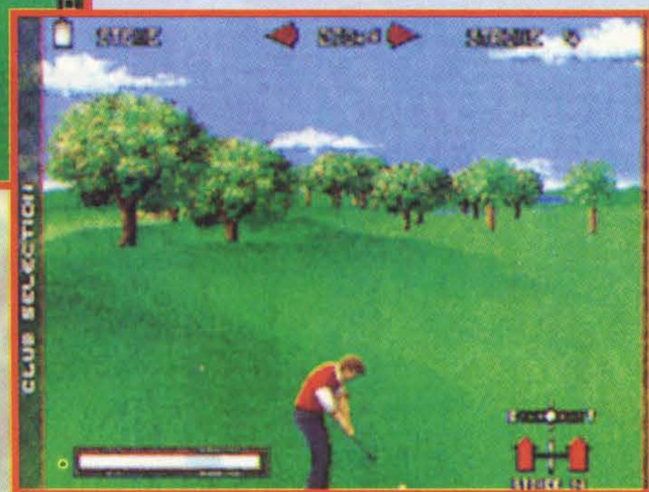
LEADER
·DISTRIBUZIONE·

BLASTER: COMPUTEK COMPONENTS CORP. TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
FIGHTER: CHATAY SUCCESS INVESTMENTS LTD. FUZHOU, REPUBBLICA POPOLARE CINESE.
DISTRIBUITI DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA).

CADARIO

A quanto pare le simulazioni golfistiche per Amiga non sono mai abbastanza, questa è, a quanto pare, l'opinione comune delle varie software house. Sto parlando di Nick Faldo's Championship Golf, l'ultima fatica della Grandslam. Nick Faldo è certamente uno dei golfisti più famosi e più pagati del mondo, lecito quindi aspettarsi una buona conversione...



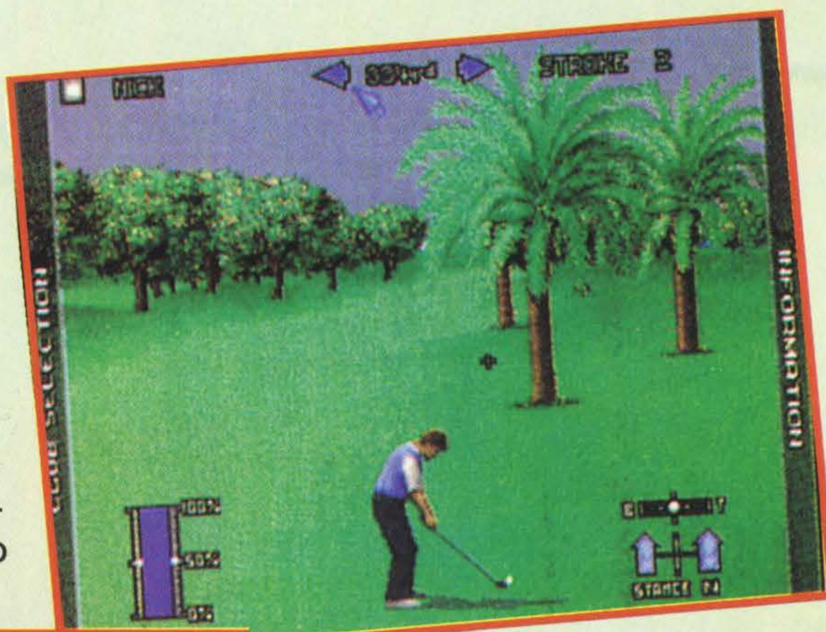


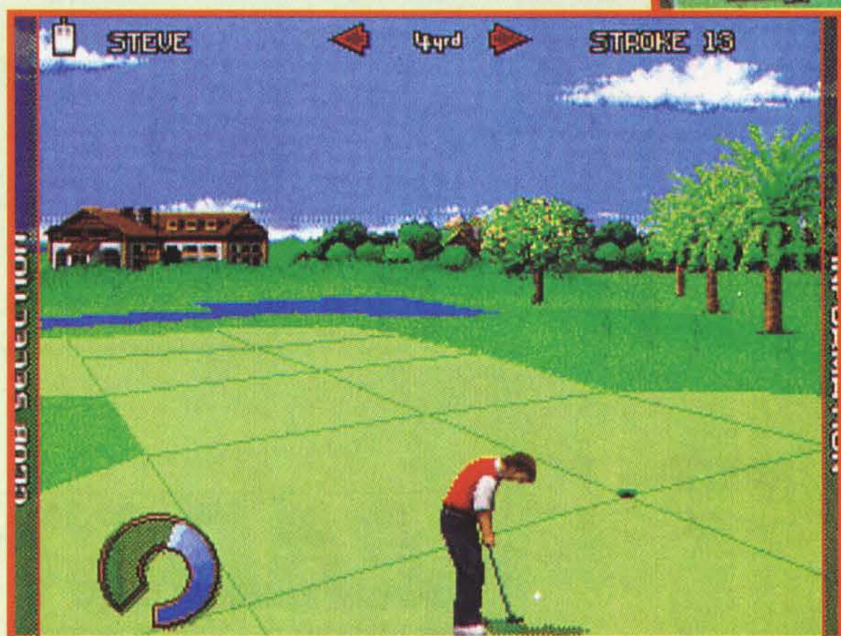
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

Innanzitutto NFCG sarà molto più semplice da giocare, questo grazie a un controllo più intuitivo delle varie opzioni, ma il tutto sarà molto più funzionale. Questo garantisce che anche chi non ha mai giocato a una simulazione di questo leggendario sport possa subito capire la meccanica del gioco ed immedesimarcisi. Tutte le operazioni saranno eseguibili tramite il comodo controllo del caro buon vecchio mouse. Ovviamente saranno disponibili anche i livelli "amatore" e "professionista", e vi assicuro che qui le cose cambieranno. Infatti chi è ormai un veterano del golf potrà usufruire di opzioni mai viste in altri giochi: per esempio, se state giocando al livello "pro" sarà possibile rifare un tiro mal riuscito senza che il vostro punteggio sia incrementato. Il gioco offrirà anche un realismo mai visto, infatti per la scelta della mazza non si dovrà tenere conto solo della distanza dal green o dal tipo di terreno, bisognerà osservare anche altri "piccoli" particolari, come, per esempio, il livello di sprofondamento nel terreno della palla. I venti poi saranno relazionati alla stagione in cui si sta disputando la partita, così come la caratterizzazione dei fondali.

Graficamente parlando Nick Faldo's è decisamente ben realizzato, almeno questa è la nostra impressione dopo aver visionato alcune immagini del gioco, i paesaggio sono ben realizzati, con vari tipi di alberi, laghetti e bunker di ogni forma. Questo offrirà una certa varietà per quanto riguarda le ambientazioni dei vari percorsi.

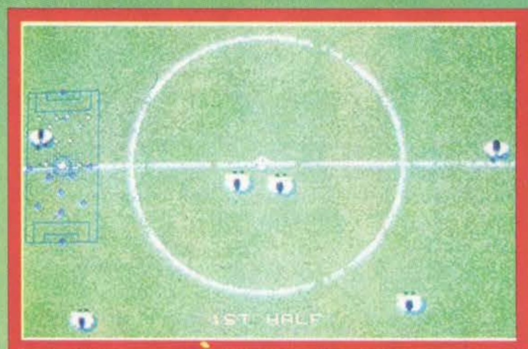
Se NFCG sarà tanto bello da giocare quanto ci è sembrato dalla demoo visionata, sarà sicuramente un "must" per tutti i possessori di Amiga.



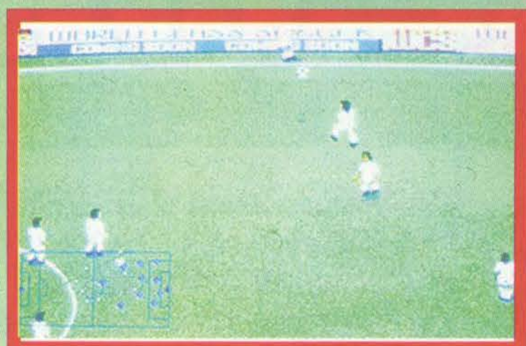


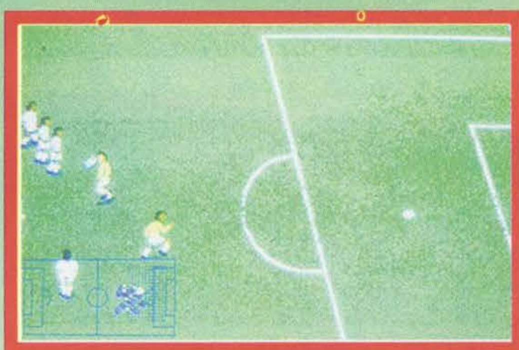


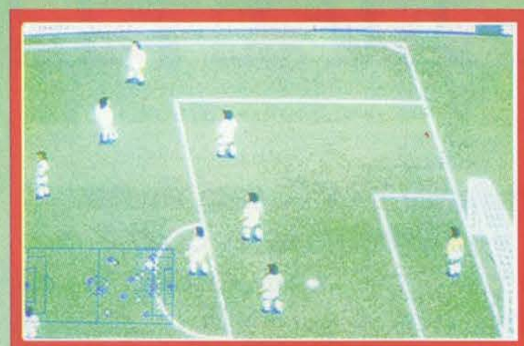
Retee 2!











UN GIOCO DI CALCIO DAVVERO ENTUSIASMANTE

UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI REALISMO ED AZIONE!

- Sul campo le 18 squadre di Serie A
- Selezione delle tattiche e possibilità di crearne delle proprie
- Svariati livelli di difficoltà
- Variabilità delle condizioni atmosferiche
- Replay, in qualsiasi momento, delle azioni di gioco
- Doppia prospettiva: possibilità di selezionare l'inquadratura dall'alto o lateralmente in qualsiasi fase del gioco
- Precisione nei passaggi fra i giocatori grazie agli indicatori di direzione
- Tocco di prima.....

IL TUTTO ALL'INSEGNA DI UN'INCREDIBILE VELOCITA' E DI UNA GIOCABILITA' DA TELECRONACA TV

OMAGGIO IN OGNI CONFEZIONE

STORIA
DEL CAMPIONATO
ITALIANO
DI CALCIO
DAL 1898
A OGGI



AMIGA · PC

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

DARKMERE

CORE DESIGN

Dunque, trenta giorni ha novembre, con april giugno e settembre, di ventotto ce n'è uno tutti gli altri ne han trentuno.

Eh ma allora questo gioco è in ritardo! Sì, anche perché ne era stata prevista l'uscita per novembre/dicembre del '92, mentre ancora non abbiamo visto nulla.





A dire la verità non è vero: abbiamo visto una sommaria press release, alcune foto e una preview uscita su TGM a ottobre. Ora la press release si è ingrossata e la storia si è fatta decisamente più paffuta: il gioco si svolge completamente in un'atmosfera fantasy e in un'epoca imprecisata. In una fortezza c'è il solito re buono e simpatico che regna con saggezza sui propri sudditi. Ai piedi del castello sorge un villaggio che, un (si fa per dire) bel giorno viene attaccato da un dragone che uccide, devasta, distrugge tutto ciò che trova. Il sovrano cerca allora aiuto presso gli elfi della foresta, ma essi disprezzano gli umani e negano loro l'aiuto. Solo Gildorn, uno dei nani che abitano la foresta, leva la propria voce in favore degli attaccati e contro il perfido Enyway (il dragonzo). Per questo viene esiliato e, assieme a un compagno umano, Malthorn, va a dare una mano al Re buono. Questo, però, muore in seguito a uno scontro e Gildorn diviene re. Passano alcuni anni, Gildorn s'innamora di una nana rinvenuta in preda all'amnesia e da lei ha un figlio, Ebryn. Una tradizione impone ai nani di far nascere i propri figli nella foresta e questo vale anche per la Regina; ella però non torna e Gildorn parte alla ricerca dell'amata e del figlio. Il Re ritrova questi abbandonato nella foresta, ma non c'è alcuna traccia della moglie. Per una pura coincidenza tutto ciò coincide con il ritorno delle forze del male nel mondo e il povero Gildorn,



piegato dalla perdita della regale consorte, lascia che il suo regno decada. Voi impersonate quindi il principe Ebryn e il vostro compito è quello di scoprire in cosa consiste la maledizione di Darkmere e nel sconfiggerla, per scacciare il male nel mondo.
Il gioco ha una visuale isometrica (bene o male simile a quella di Cadaver) che abbiamo ormai imparato a conoscere abbastanza bene da diversi



prodotti; alla base dello schermo troverete vari indicatori del vostro status (energia vitale, la vostra immagine, l'oggetto che state esaminando/usando in quel momento...). Che dire? La storia è bellina, l'atmosfera sembra esserci, ma il gioco dov'è? Speriamo di potervelo dire al più presto (Marco, hai notato come tutte le preview finiscano più o meno allo stesso modo?).

Alex

WaxWorks

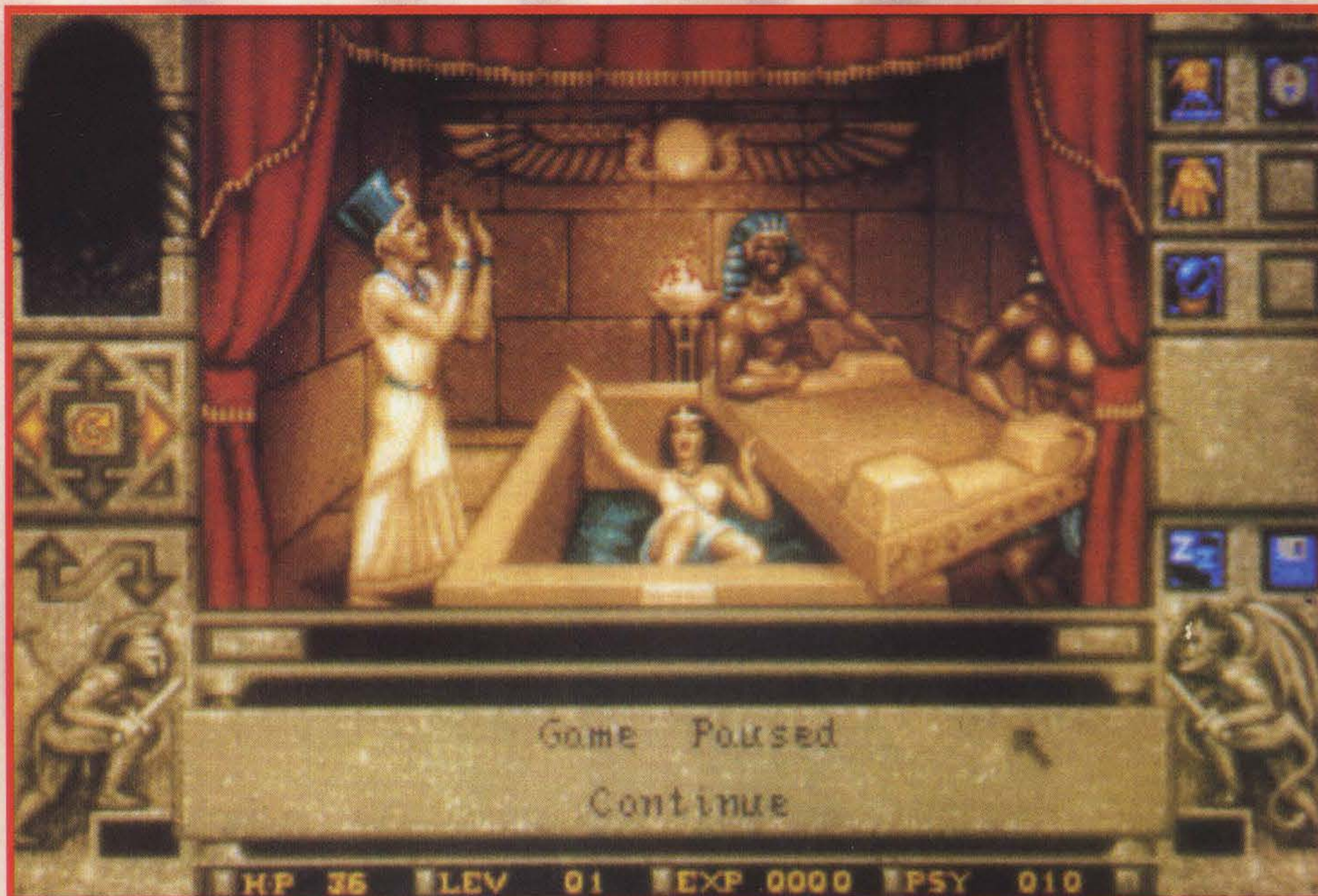
ACCOLADE **SOLO 1MB**



Il vostro gemello Alex è scomparso all'età di 15 anni e tutti credevano fosse morto. Ricevete però una strana lettera di vostro zio Boris in cui dice che vostro fratello è ancora vivo, ma voi lo dovete salvare perché...

E' stato catturato da creature demoniache che lo hanno trasformato in uno di loro. Vi dovete quindi recare a casa di vostro zio per andarlo a liberare il più presto possibile.
E qui comincia la vostra avventura. All'interno della casa si trova infatti un particolarissimo museo delle cere, nei cui scenari (rappresentanti scene mooolto tendenti al macabro) è possibile entrare e, una volta entrati, vi trasformerete in uno dei personaggi dello scenario stesso e dovrete vagare per questi strani mondi cercando di risolverne tutti i misteri.
In totale i mondi sono quattro: una piramide egizia, una miniera pullulante di orrende creature che dopo aver finito di sgranocchiarsi i minatori attendono voi per avere un po' di carne fresca, Londra ai tempi di Jack the Ripper (al secolo Jack lo squartatore - almeno per noi italiani) e un cimitero popolato di morti viventi (ma se sono morti come fanno a essere viventi?). Comunque non sarete da soli in questi posti, con voi ci sarà lo spirito di vostro zio (morto recentemente) che voi potrete contattare tramite una magica sfera di cristallo. Questi vi fornirà utili consigli per cercare di risolvere i vari misteri che dovrete affrontare di volta in volta. In questi mondi dovrete attraversare intricati labirinti, combattere alcuni degli abitanti (zombie, creature mostruose, guerrieri egizi, ecc.) che cercheranno

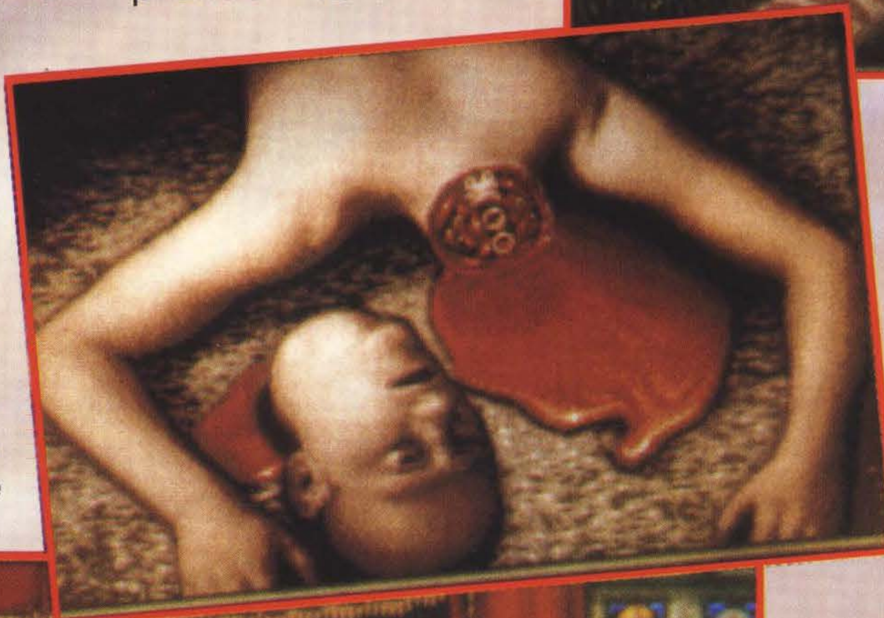




vostra energia (che cala quando siete colpiti nei combattimenti e che potete reintegrare seguendo i preziosi consigli di vostro zio), l'energia mentale (che vi serve per poter utilizzare la sfera di cristallo e che aumenterà di pari passo con i vostri progressi nel gioco), il vostro livello di esperienza (anche questo dipende dai vostri progressi) e il livello di gioco (che aumenta con l'aumentare dell'esperienza!). Insomma, è come dire che chi si ferma è perduto!
Tra le varie icone che trovate nelle parti esterne dello schermo c'è quella per i movimenti che voi potete cambiare (con l'ausilio di una delle altre icone presenti) da quella con le quattro frecce direzionali a quella con la



di uccidervi (combattimenti all'utimo sangue quindi), parlare con altri per ottenere preziose informazioni e (dulcis in fundo) evitare tremendi trabocchetti che altrimenti vi potrebbero costare la vita.
Per risolvere il tutto dovrete utilizzare anche gli oggetti che trovate sparsi nei vari mondi e che, se usati nel modo giusto, vi aiuteranno a risolvere velocemente e felicemente problemi a prima vista insormontabili. Dovrete risolvere tutti e quattro i mondi prima di provare a liberare il vostro gemello e vi assicuro che non sarà per niente facile.
Il gioco è strutturato come Elvira ed Elvira II - The Jaws of Cerberus (i creatori sono gli stessi); avrete quindi la parte centrale dello schermo in cui si svolge l'azione (con visuale "in prima persona") e le parti laterali ed inferiore dove trovano posto i comandi per muoversi, prendere e manipolare oggetti, controllare l'inventario e il vostro status. Quest'ultimo comprende la



bussola "incorporata" che potrebbe rivelarsi utile se vi state perdendo nei labirinti. Potete anche muovervi, lasciando il puntatore del mouse all'interno del quadro di gioco, semplicemente spostando il puntatore stesso verso l'estremità dello schermo nella direzione in cui volete procedere (se c'è la possibilità di andare in quella direzione il puntatore cambierà forma e, da una freccia obliqua, "girerà" verso la direzione prescelta). Oltre a queste trovate la classica manina (che devo ancora capire a chi è stata mozzata) per prelevare gli oggetti (contundenti e non), un'altra per il refresh del box dell'inventario (sopra il quale compaiono anche dei messaggi e la descrizione degli oggetti che selezionate), quella per utilizzare la sfera magica, quella per selezionare l'arma da tenere pronta in caso di combattimento e quella per prepararsi al combattimento stesso (potete combattere anche a mani nude, ma non pensate sia una lotta impari visto che gli avversari - male che vada - posseggono quantomeno un pugnale?). Inoltre ci sono altri tre box dove compaiono rispettivamente i comandi supplemen-

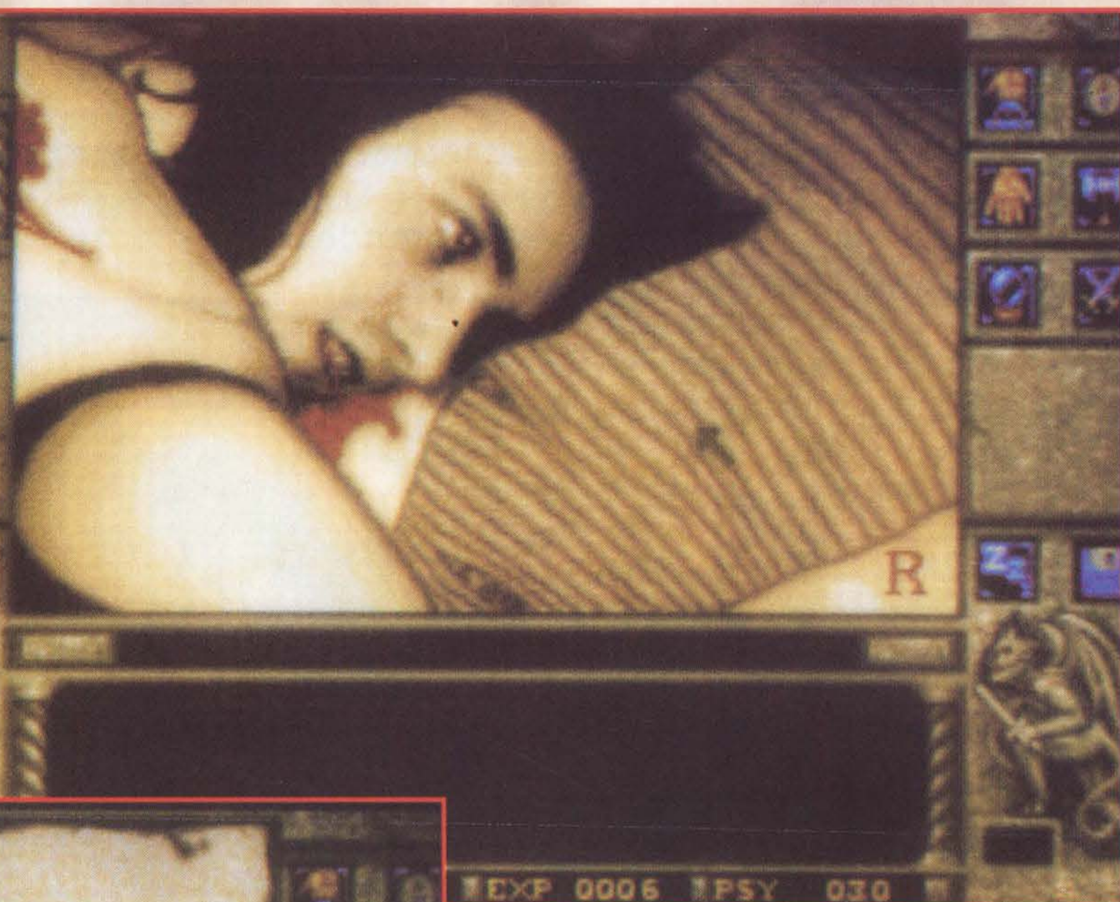


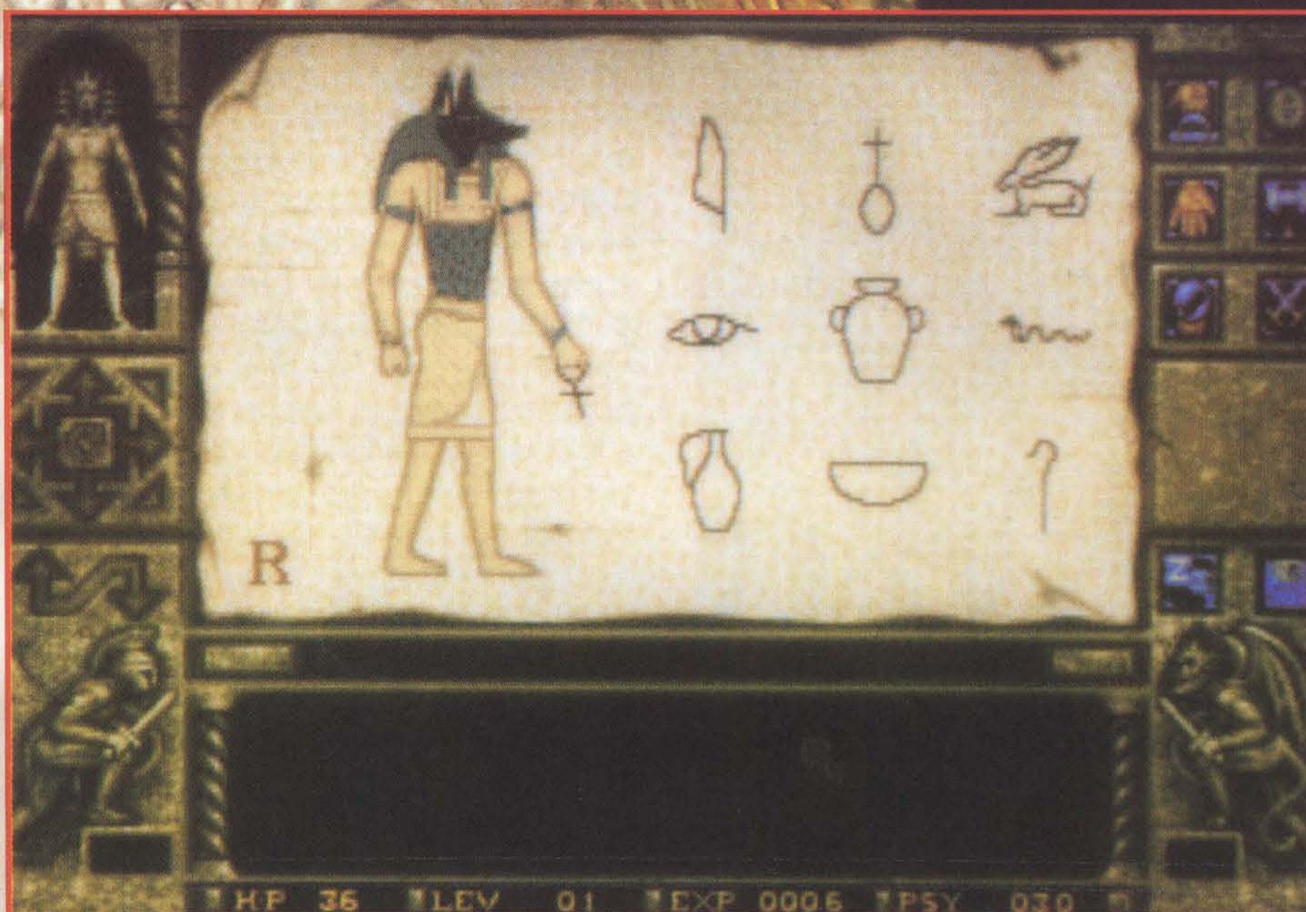
WaxWorks



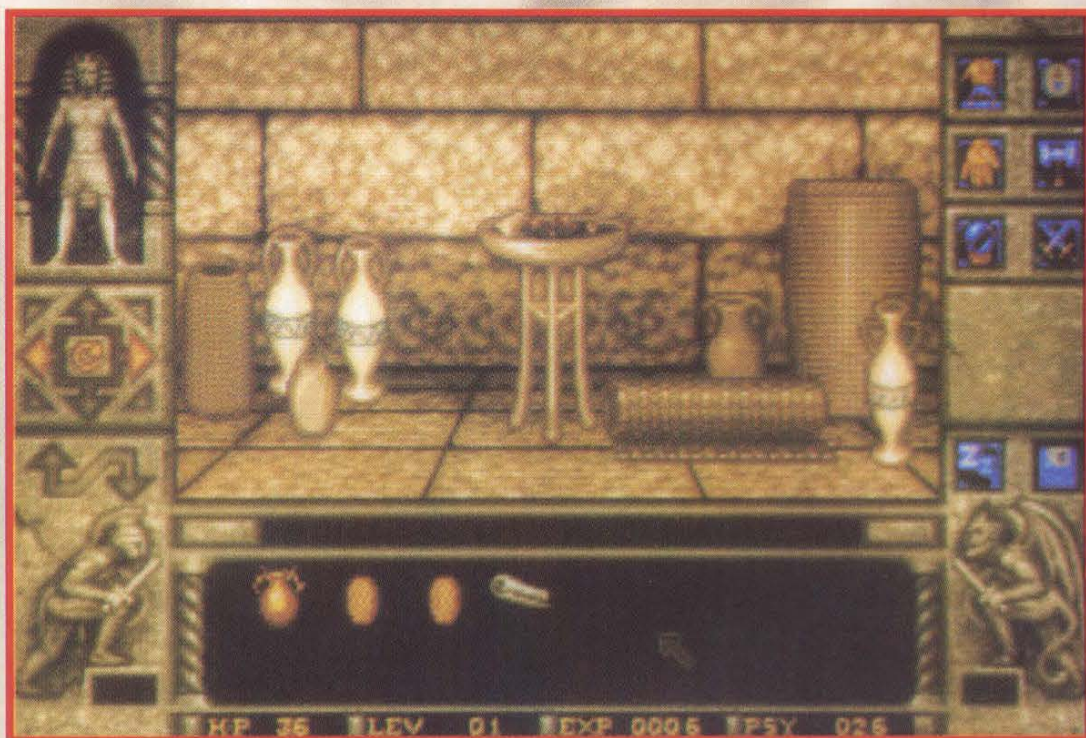
tari per quando avete selezionato qualche oggetto (esamina, apri, chiudi, and so on), quanto male avete fatto al vostro avversario durante il combattimento e quanto male lui ha fatto a voi. Naturalmente non mancano l'icona con il dischetto e quella con la nuvoletta piena di Z (provate a spremere un pochettino le meningi e immaginate a cosa potrebbero servirvi. Non vi viene in mente niente?!? Ma avete mai visto qualche videogioco prima d'ora?).

Insomma, Waxworks è un bellissimo gioco molto ben ideato e altrettanto ben realizzato che vi coinvolgerà dalla prima partita e vi terrà incollati al vostro Amiga per un periodo di tempo abbastanza lungo, prima di riuscire a raggiungere il vostro beneamato gemello. Dovete infatti tenere presente che una volta aperta la confezione (che in effetti avevo trovato stranamente pesante) schizzeranno fuori come delle molle ben 10 dischetti che





non vedranno l'ora di raggiungere il vostro drive e che voi non vedrete l'ora di aiutare (naturalmente solo dopo aver finito di leggere la recensione!) per vedere cosa vi aspetta. Se avete la fortuna di possedere un hard disk (e avete anche la fortuna di avere a disposizione 1,5 MB di RAM) è tanto di guadagnato per voi, altrimenti cuccatevi le classiche scritte "please insert disk ...". La notevole quantità di dischi comunque non vi darà troppa noia dato che non dovrete cambiarli troppo spesso. La grafica è stata realizzata abbastanza bene, la definizione non è proprio il massimo che si possa ottenere ma è comunque ad un livello discreto.







Discorso leggermente diverso invece per il sonoro, anche qui non sono state sfruttate tutte le potenzialità della macchina ma il risultato finale è comunque eccellente (anche se, soprattutto le prime volte, vi immergerete talmente nell'avventura intrapresa che farete caso alla musica soltanto raramente). Ribadisco che la longevità del gioco è a livelli altissimi grazie soprattutto alla lunghezza e alla difficoltà dei vari mondi che affronterete (ci mancherebbe anche che ci si debba smazzare 10 dischi per giocare mezz'ora. Non ci prenderanno mica per fessi!). La giocabilità poi, grazie alla modalità di gioco già collaudata nelle precedenti realizzazioni, contribuisce a mantenere la qualità globale del prodotto ad altissimi livelli. Un gioco veramente da non perdere per chi è appassionato di adventure e un ottimo punto di partenza per chi vuole cominciare solo adesso ad avvicinarsi a questo genere di giochi (ma ci sarà ancora qualcuno che non ha mai provato questi giochi?).

In conclusione i più o meno immancabili (e quasi sempre inutili) consigli; dopo le prime partite vi accorgerete che diventerà molto utile salvare la posizione raggiunta (non vorrete mica ricominciare ogni volta da capo vero? Le risposte previste per questa domanda sono: a) Sì, perché sono masochista b) Sì, perché non ho voglia di formattare un dischetto solo per guadagnare qualche minuto c) Sì, perché non ho dischetti vuoti d) Non ho questo tipo di problema perché sono talmente bravo che lo finisco tutto in una volta). Inoltre, è consigliabile farsi una mappa delle sezioni incasinate, pena sindrome da "io qui ci sono già stato" e interminabili giri a vuoto. Buon divertimento!

Manuel Auletta





VALUTAZIONE GLOBALE



NIPPON SAFES INC.

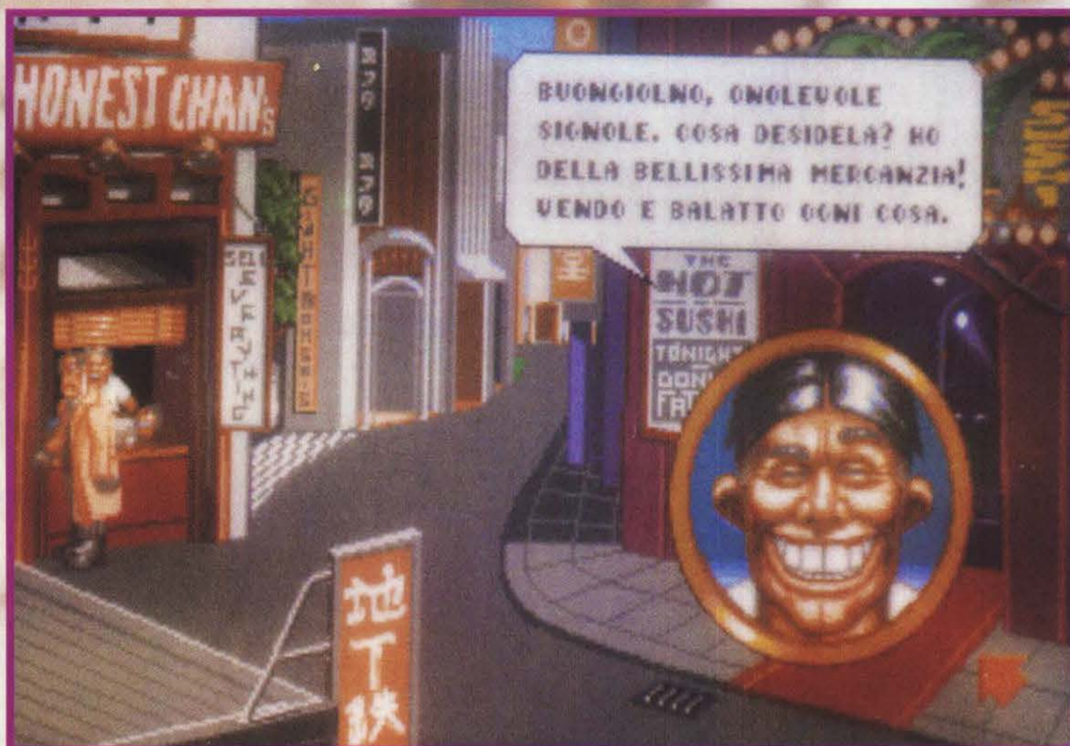
DYNABYTE

Mai pensato di fare un viaggetto in Giappone, fare il colpo del secolo, ritirarsi alle Hawaii, vivere di rendita girando per le strade con una Ferrari Testarossa non disdegnando qualche pernacchia al gaùrro di turno?

Con Nippon Safes Inc tutto questo è possibile e anche di più, ma andiamo con ordine: nella città di Tyoko si sta aggirando un losco figuro, che cosa vorrà mai? E' presto detto, fare il più grande colpo del secolo diventando ricco sfondato. Normale no?
Ok, ora voi direte: "bello, noi controlliamo 'sto gaùrro e dobbiamo rapinare una banca in un arcade adventure di pregevole fattura", e io vi dico che non avete capito un fico secco!
Durante questa avventura della neonata Dynabyte dovrete coordinare l'azione di tre personaggi, Doug Nuts, Donna Fatale (nome beota, ma attinente) e Dino Fagioli.
Tutto si svolge in Giappone, terra dei "musi gialli" (in senso buono naturalmente). Per navigare tra gli enigmi avrete a vostra disposizione un'interfaccia molto intuitiva costituita dalle solite icone apri, usa ecc. Molti di voi ora si porranno giustamente la seguente domanda: "come faccio a controllare tre personaggi contemporaneamente?". La risposta è semplice, non li controllerete tutti e tre ma bensì uno solo (almeno sino all'ultima parte dell'avventura); ciò comporta un'importante considerazione: tre avventure al prezzo di una, comodo no?
Bene, ora che vi è chiaro lo schema di gioco passo a parlarvi dell'engine del gioco, il potentissimo Parallaction, che vi consentirà appunto questi "scambi di persona" durante il gioco. Semplicemente, durante il gioco l'azione "salterà" da un tizio all'altro per permettervi di avanzare nelle varie sezioni; interessante poi è il sistema di selezione di uno dei tre personaggi, attivato da una specie di "test" (finto, in verità) che fa anche da protezione.





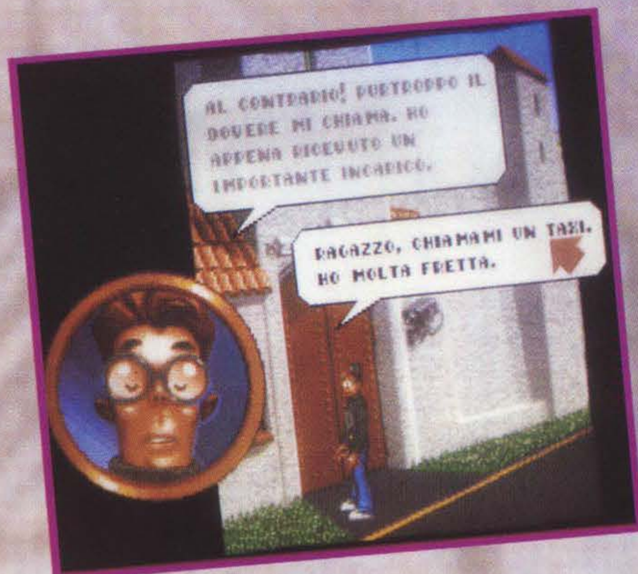


A dire il vero sono stato sempre fiducioso nei confronti di questa software house e, conseguentemente, di questo progetto che non mi ha assolutamente deluso.
Lo stile grafico risulta alquanto insolito donando un'originalità e un fascino grafico molto "positivo" (come direbbe Raffaele), tutto questo è accompagnato da degli effetti sonori molto carini, delle colonne sonore molto interessanti e da una giocabilità alta, avvalorata da enigmi discretamente congegniati (sebbene a volte un po' troppo difficili) e da un sistema di controllo molto buono. Tutto il gioco poi è farcito di sequenze d'intermezzo realizzate ottimamente sia dal punto di vista grafico che sonoro.
Tutto questo "popò" di roba è stato stipato su cinque dischetti installabili su Hard Disk, niente da dire, un adventure pieno di umorismo e di-



vertimento in ottima quantità, certo può risultare a tratti inferiore a capisaldi del software quali Monkey Island 1-2 e Indiana Jones and the Fate of Atlantis (perché non ho scritto semplicemente Indy 4? perché cosi mi pagano di più!), ma indubbiamente ci troviamo davanti un ottimo esempio di programmazione "made in Italy"; auguri Dynabyte!

Stefano "BDM" Petrullo



ECCO I TRE DELL'AVE MARIA

DONNA FATALE:

Attrice, bella, intraprendente, ma un po' troppo irrispettosa del pudore altrui, viene arrestata, anche lei, con l'accusa di atti osceni in luogo pubblico ("e ora, il numero della bottiglia!" ehm...)

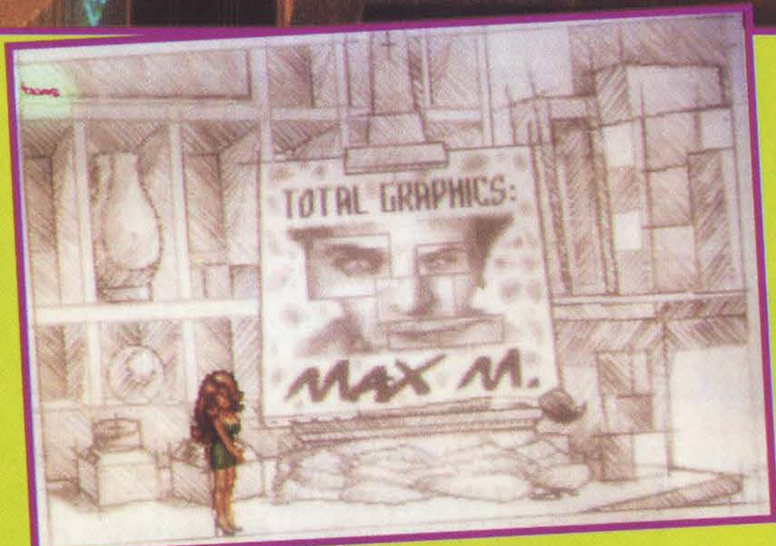
DOUGH NUTS:

Genio dell'elettronica, si dedica anima e corpo al crimine perpetrando piani sempre più malvagi, è stato beccato e messo al fresco un sacco di volte, ma niente e nessuno riesce a fermarlo (perché è un grandissimo fesso).



DINO FAGIOLI:

Il forzuto della situazione, pugile, origini italiane e tanta µche spesso lo porta alla galera (se volete avere altri chiarimenti date un'occhiata all'introduzione del gioco...)



VALUTAZIONE GLOBALE



PREMIER MANAGER

GREMLIN **SOLO 1MB**

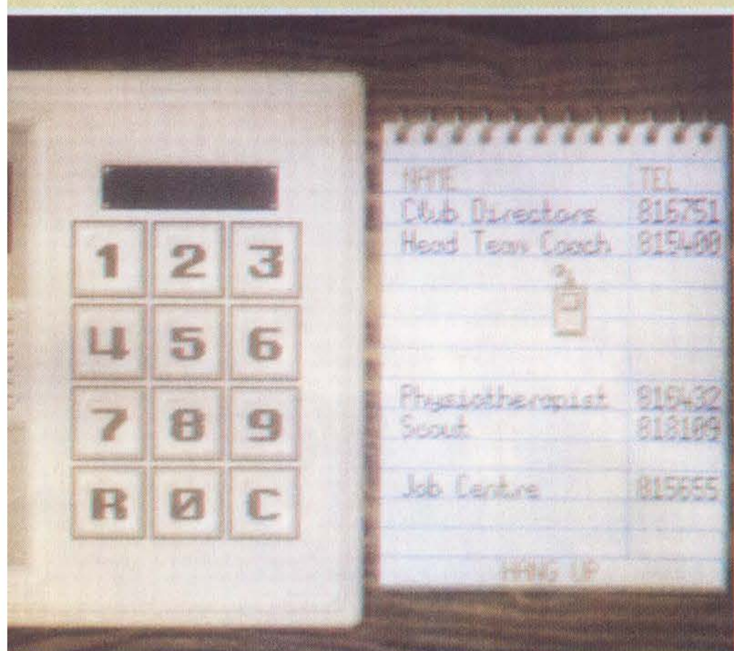
Uffa! Un'altro gioco manageriale di calcio. Ma chi li guarda più stì giochi, ormai sono scoppiati. Hei, ma si può giocare in quattro contemporaneamente! Wow!!! Corriamo subito a provarlo, almeno la smetterai di darmi sempre consigli su cosa fare come quando giocavo al MITICO Football Manager (mitico perché è stato il primo, mica per altro).

Ed eccoci qua; dopo aver acceso il nostro Amiga, dopo aver faticosamente inserito il codice di protezione e dopo aver inserito i nostri pseudo e scelto le squadre, dopo tutto questo siamo finalmente pronti a giocare. Però, quante cosette che ci sono! Nella schermata principale si trovano 12 icone; con la prima abbiamo accesso allo stadio (da migliorare continuamente in tutte le sue parti - altrimenti la federazione vi multa - e da riempire di pubblicità), la seconda serve per vendere e comprare i giocatori, la terza vi mostra tutte le classifiche possibili ed immaginabili, la quarta serve per vedere la vostra squadra (cambiare formazione, modulo di gioco ecc.) ed avere informazioni sui vostri avversari, la quinta permette di avere accesso al disco per salvare le partite o caricare quelle precedentemente salvate, la sesta vi mostra tutti i risultati della vostra carriera, la settima consente di controllare le vostre finanze ed eventualmente di ottenere un prestito dalla banca (vi dà anche informazioni su eventuali spazi pubblicitari disponibili allo stadio e sull'affluenza degli spettatori ai vostri incontri casalinghi), con l'ottava potete comunicare telefonicamente (infatti l'icona è un telefono, guarda un po'!) con i vostri allenatori o il massaggiatore o lo scout che vi aiuterà a trovare i giocatori che vi mancano in caso non li troviate sul mercato, la nona mostra i tabelloni aggiornati di tutte le coppe nazionali e internazionali, la decima (telex) vi mostra i risultati degli ultimi incontri e le partite che si disputano il turno successivo, l'undicesima (fax) vi serve per avere tutte le statistiche dell'ultima partita disputata dalla vostra squadra, vi informa inoltre delle multe che eventualmente vi infligge la federazione o

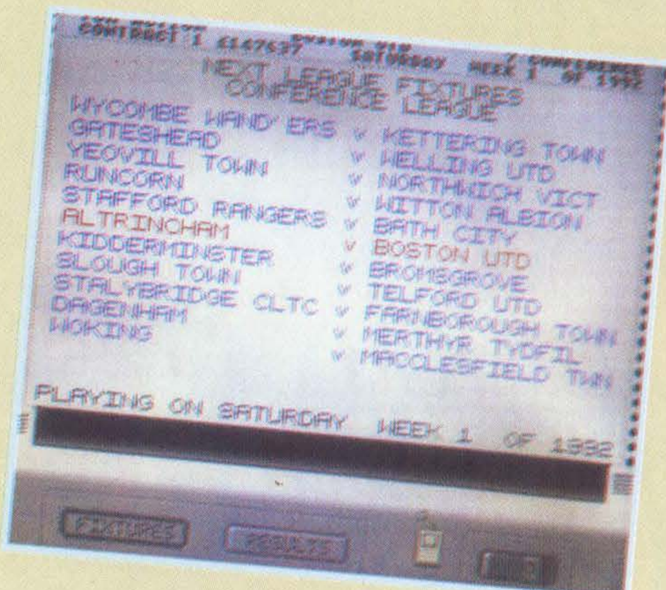


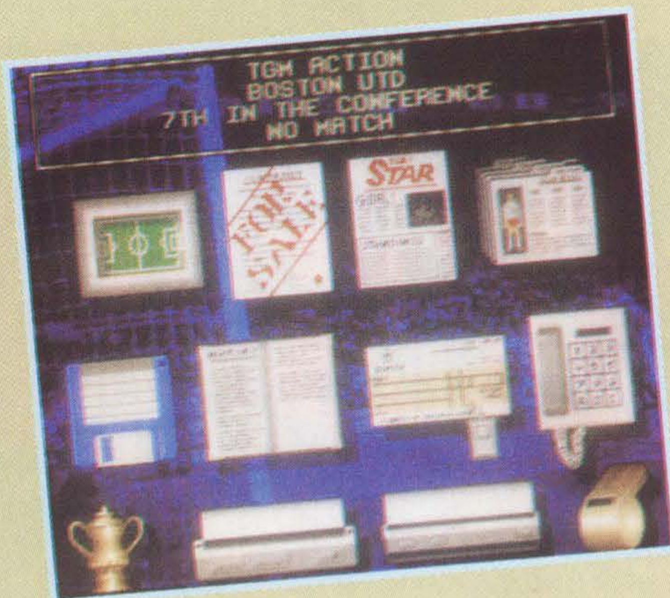
delle entrate supplementari dovute a riprese televisive delle vostre partite o a premi speciali oltre che i trasferimenti dei giocatori da una squadra all'altra e le defezioni dei vostri (infortuni, ritiri dall'attività, ecc.), la dodicesima ed ultima (era ora, mi stava venendo mal di testa) serve invece per GIOCARE (non ci speravo più!). Quindi fino qua avrete potuto sicuramente capire che il gioco di per sé stesso non ha nulla da invidiare (né da farsi invidiare) dai manageriali dell'ultima generazione. L'unica vera grossa novità (o presunta tale, per quel che mi risulta) è che questo è un multiplayer! Infatti possono giocare contemporaneamente fino a quattro giocatori, ognuno con la sua squadra. La cosa bella è che i vari giocatori interagiscono tra di loro, quindi quando uno cerca di comprare un giocatore anche gli altri possono partecipare all'asta (logicamente vince chi offre di più) e quando uno invece il giocatore lo vuole vendere, dopo l'asta fra gli altri, decide liberamente a chi darlo; quindi sono possibili anche delle sorte di

sorte di alleanze tra i vari partecipanti, il che può rendere ancora più coinvolgente il gioco. Logicamente con un programma di questo genere la modalità multi-player oltre ad essere una novità (sembra) poteva anche diventare un inconveniente, ma il tutto è stato gestito in modo eccellente, infatti è sempre facilmente intiubile quale dei giocatori è "attivo" al momento perché lo sfondo cambia leggermente colore e anche il passaggio da un giocatore all'altro è molto comodo (basta usare i tasti da F1 a F4). L'unica cosa che non mi è piaciuta



molto di questo programma è la schermata delle partite, infatti la prima volta che ho giocato (da solo) mi sono trovato davanti ad un quadratino striminzito in cui si vedono le immagini di gioco con i giocatori sempre in primo piano al posto dell'ormai classica schermata con metà campo di gioco e gli omini che giocano. Il perché di questo l'ho capito poi quando ho provato la modalità a quattro giocatori; infatti quando si disputano gli incontri sullo schermo compare uno di questi quadratini per ognuno dei giocatori che sta partecipando al gioco, vale a dire che si seguono tutti gli incontri contemporaneamente! Tutto questo diventa un problema per chi (come me) vuole provare la modalità a quattro





giocatori da solo e pretende di vincere tutte e quattro le partite! Logicamente durante gli incontri avviene tutto quello che avviene nelle solite partite di calcio: ammonizioni, espulsioni, infortuni, calci di rigore, eccetera (addirittura vi può capitare, a partita finite, di ricevere un fax dalla federazione che vi multa perché i vostri giocatori si sono comportati male in campo). Molto comoda poi la possibilità di variare la velocità di gioco (ci sono sei diversi livelli di velocità) così si evita di dover seguire più del necessario partite che non hanno più storia. In conclusione quindi posso tranquillamente dire che il programma è stato realizzato nel migliore dei modi possibile per quel che



riguarda la simulazione (tra l'altro anche i risultati di tutti gli altri incontri non sono dati casualmente ma calcolati di volta in volta), raggiungendo una completezza insuperabile (a meno che prossimamente non facciano anche un gioco in cui si possa tentare di corrompere gli arbitri o i giocatori delle altre squadre!).
La grafica non è nulla di speciale anche perché nella stragrande maggioranza dei casi non servirebbe a niente, l'unica cosa è che nel momento in cui vincete qualche competizione non ci sono schermate speciali per "festeggiare" l'avvenimento (semplicemente a fine stagione compare una videata con scritti i risultati che avete ottenuto in tutte le competizioni a cui avete partecipato). E che cavolo, almeno un po' di soddisfazione ce la potevano dare, altrimenti che gusto c'è a vincere campionato e coppa dei campioni!
Per quel che riguarda la giocabilità nulla da dire, sicuramente gli appassionati del genere con questo programma passeranno notti insonni, visto che il gioco è molto coinvolgente e, tra l'altro, se state giocando insieme a qualche vostro amico che vuole smet-



tere di giocare non c'è nessun problema: basta dare un colpo di telefono al proprietario della squadra rassegnando le dimissioni e verrà automaticamente escluso dal gioco mentre voi potrete tranquillamente continuare la vostra partita fino a quando non vi addormenterete sul vostro Amiga o sarete riusciti a raggiungere qualche risultato interessante, salvo poi riprendere la partita il giorno dopo poiché (come si dice in questi casi) l'appetito vien mangiando, quindi una volta vinto un campionato cercherete subito di vincerne un'altro e un'altro ancora dopo (oltre naturalmente tutte le coppe possili e immaginabili).
Buon divertimento quindi a tutti, e mi raccomando, non mettetevi a litigare se uno dei vostri compagni di gioco vi ha fregato il giocatore dei vostri sogni!

Manuel Auletta

VALUTAZIONE GLOBALE



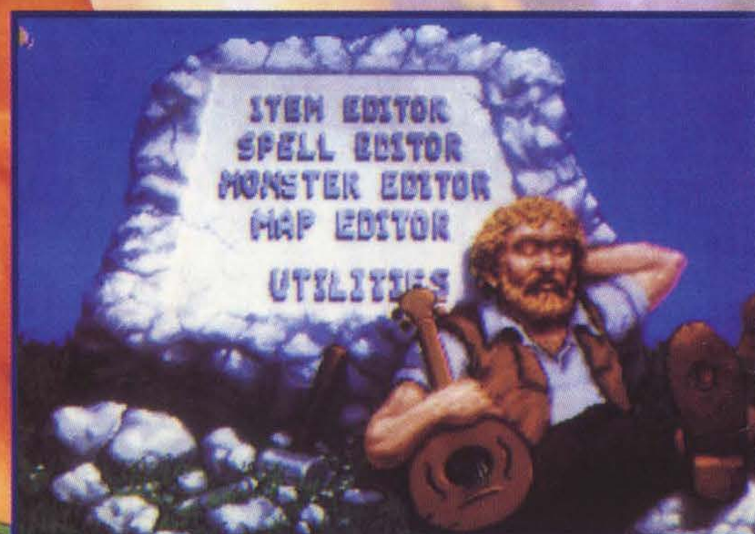
The Bard's Tale Construction Set

INTERPLAY 1MB

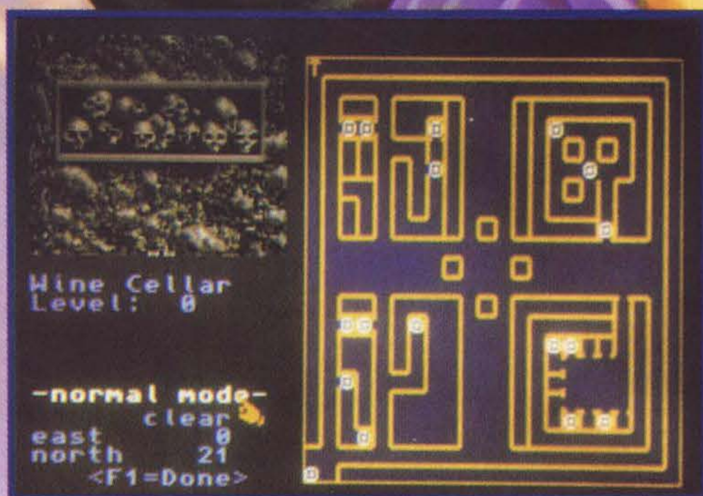
Siete stufi di vagare per eterni labirinti, affrontando esseri di ogni genere e razza, e rispondendo ad allucinanti indovinelli? Bene, è arrivato il momento di vendicarvi!

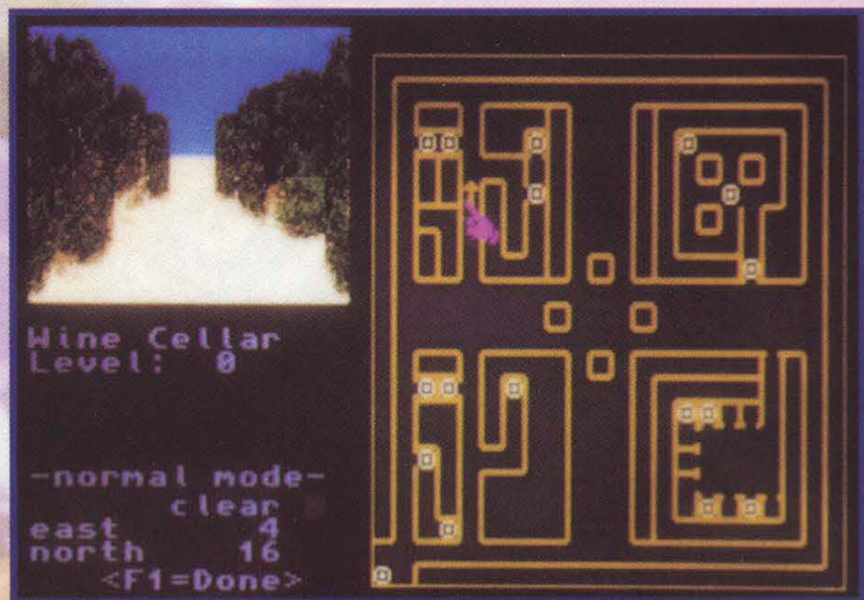
Eye of the Beholder 1 e 2 (presto anche 3), Dungeon Master, una sfilza di Might & Magic... ormai non si riesce neanche più a tenere il conto di tutti i Giochi di Ruolo prodotti negli ultimi anni. E tra tutti questi, poteva forse mancare un Costruction Set? Ovviamente no, non sia mai! Il titolo in questione è strettamente legato alla serie di Bard's Tale, uno dei primi giochi di questo genere per Amiga. Realizzato dalla Interplay, su licenza Electronic Arts, permette di creare complessi mondi fantasy che potranno poi essere esplorati con gli stessi personaggi utilizzati in Bard's Tale (se non lo avete non importa, si può giocare comunque!). In questo modo sarete finalmente voi a decidere - ovviamente con la massima perfidia - quali orrendi mostri infilare nelle strette gallerie dei sotterranei e quali allucinati enigmi proporre, per poi rifilare il tutto ai vostri amici (soprattutto quelli che vi stanno antipatici e con cui volete litigare).

Una volta completato il caricamento, ci si trova di fronte a un primo menu, attraverso il quale è possibile scegliere se creare nuovi oggetti, mostri, incantesimi e mappe, oppure passare all'opzione delle utilities. La creazione di nuovi elementi per il gioco viene effettuata con estrema precisione e rispecchia i classici canoni dei Giochi di Ruolo: per gli oggetti si devono ad esempio specificare prezzo, limitazioni di classe, bonus, danni speciali, cariche e anche le scritte relative al tipo di attacco (utili per evitare che appaiano messaggi tipo "con un affondo di catapulta, Sir Grady taglia l'orco..."), oltre a un gran numero di altri particolari. Il numero di dati da inserire è abbastanza consistente, ma il procedimento estremamente lineare e chiaro permettono di acquisire presto una discreta rapidità. Semplice e dettagliata anche la creazione di nuovi mostri e personaggi non giocanti, comunque abbastanza varia da permettere di dar vita a un'infinità di esseri diversi. In questa sezione dovranno essere indicati, oltre al nome della creatura, la sua classe armatura, il livello, la resistenza magica, il movimento, le modalità di combattimento e i danni inflitti, abilità speciali, tesoro e tipo di attacchi. Sia per gli oggetti che per i mostri, è necessario anche scegliere un'immagine adatta; questa può essere presa tra le tante già presenti oppure

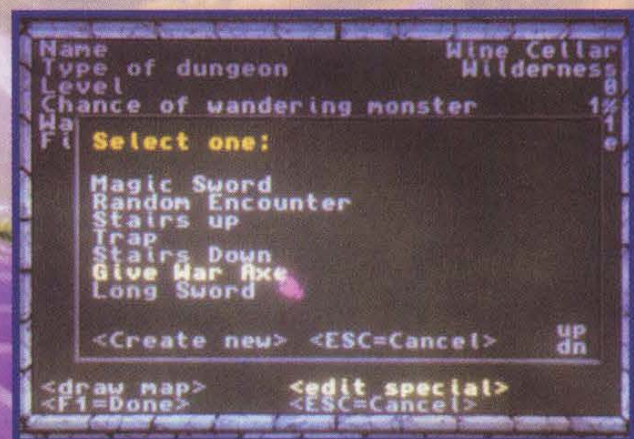


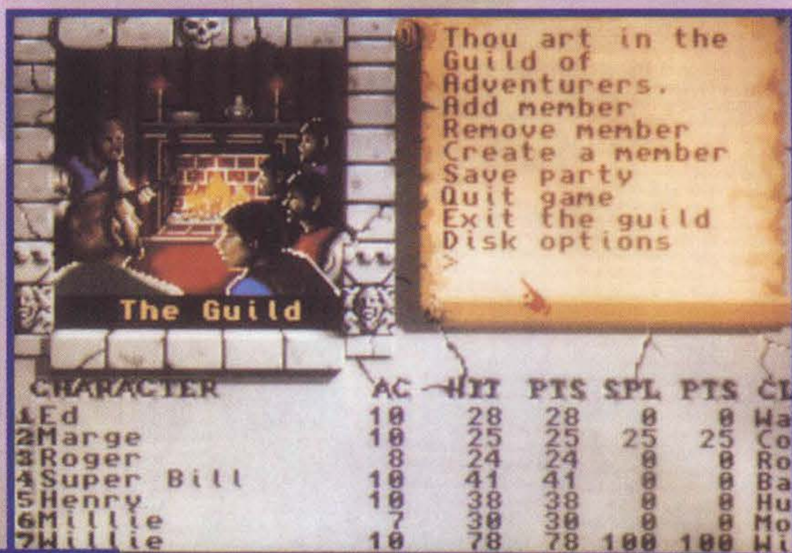


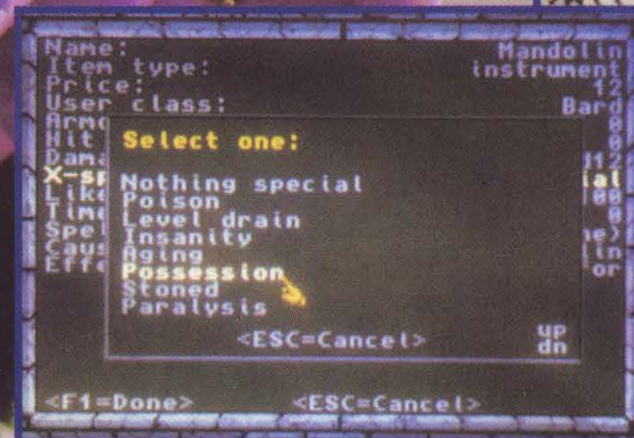




re disegnata direttamente tramite il Deluxe Paint e simili.
Leggermente più complessa è invece la preparazione di nuovi incantesimi, per i quali sarebbe utile - ma non indispensabile - almeno una minima conoscenza dei Giochi di Ruolo per riuscire a comprendere senza difficoltà tutti i termini che vengono utilizzati. É infatti necessario specificare il tipo di sortilegio (cura, possessione, evocazione...), la classe a cui appartiene (mago, stregone, arcimago), il costo in punti magia, il livello di potere, la durata, i bersagli e il raggio d'azione. Ovviamente questa sezione può risultare molto utile per chi si diverte a barare e vuole equipaggiare i propri maghi con incantesimi devastanti a basso costo di punti magia!
Una volta completata la sezione relativa a mostri e compagni, si può finalmente passare alla creazione della mappa di gioco, parte essenziale del programma. Innanzitutto è necessario scegliere un'ambientazione tra le quattro disponibili: bosco, città, sotterraneo 1 o sotterraneo 2 (probabilmente il più suggestivo tra tutti). Effettuata la scelta, ci si trova di fronte a una griglia vuota di 22 x 22 caselle. Non resta quindi che riempirla nella maniera migliore per poi cominciare. Sulla mappa potete posizionare semplici elementi paesaggistici, come edifici, alberi, rovine e porte, oppure strutture più complesse, tipo taverne, armerie, gilde di maghi e templi di curatori, condendo il tutto con i mostri e gli oggetti precedentemente realizzati. Esiste inoltre la possibilità - essenziale per rendere avvincente il gioco - di creare locazioni complesse, con personaggi non giocanti, trappole particolari, enigmi e tutto quello che può servire a rendere più incasinata l'avventura. Per poter creare questi particolari elementi, è necessario un minimo di programmazione, ridotta comunque a DO, IF - THEN ed ELSE, e chiaramente spiegata dal manuale passo dopo passo. Si tratta in pratica di indicare quali scritte devono comparire e quali saranno le conseguenze a eventuali risposte o azioni dei personaggi. É inoltre possibile far si che accadano determinate cose in relazione agli oggetti in possesso del gruppo di avventurieri (la porta d'argento, ad esempio, si aprirà solo se hanno con loro la chiave d'argento, mentre il barone caccerà la grana solo in cambio della propria amata figliola!). Questa parte del programma è molto vasta e particolareggiata, e basta un minimo di pratica per riuscire a creare situazioni sempre nuove e avvincenti, degne dei migliori Giochi di Ruolo in circolazione.
Una volta completata questa prima sezione (che è praticamente la parte più grossa dell'intero lavoro), non resta che riordinare il materiale tramite le opzioni presenti sotto Utilities, caricando su un unico disco tutte le informazioni, collegando i vari livelli e poi facendo partire il gioco. All'interno del programma sono già presenti due scenari, uno cittadino e uno sotterraneo, perfettamente giocabili, da cui è possibile trarre spunto per la realizzazione di ulteriori avventure.
La grande forza di Bard's Tale Construction Set risiede nella possibilità di creare situazioni estremamente complesse e articolate, con oggetti e persone da recuperare, indovinelli da risolvere e la possibilità di una discreta interazione con i personaggi, ovviamente dipendente dalla mole di lavoro che siete disposti a sobbarcarvi. Per coloro che hanno una certa dimestichezza con i programmi grafici, è interessante l'opzione che permette di creare ex novo le immagini per le diverse locazioni, i mostri e gli oggetti magici. La possibilità di utilizzare con questo programma i personaggi creati nelle precedenti versioni di Bard's Tale, offre inoltre la possibilità di portare avanti intere campagne, sempre che troviate qualcuno disposto a preparavi le avventure. Purtroppo né la grafica né tantomeno il sonoro sono al livello dei prodotti attualmente in circolazione, ma questi non costituiscono elementi fondamentali per un Gioco di Ruolo, dove quello che conta veramente è la libertà di azione permessa ai giocatori e la varietà di situazioni.
Un titolo tutto sommato buono - anche se potrebbe a lungo andare rivelarsi noioso per i non appassionati - che introduce l'importantissima figura del Master anche a livello elettronico, permettendo così di eliminare gli aspetti meno graditi dei Giochi di Ruolo e di lasciare libero spazio alla fantasia. Sicuramente il migliore nel suo genere!







VALUTAZIONE GLOBALE



PIRACY ON THE HIGH SEAS




ICE **SOLO 1MB**

Dura la vita del pirata, centinaia di dischetti da visionare e catalogare, liste inteminabili da aggiornar... no, non girate pagina, stavo solo scherzando! I pirati di questa recensione sono ben altri...



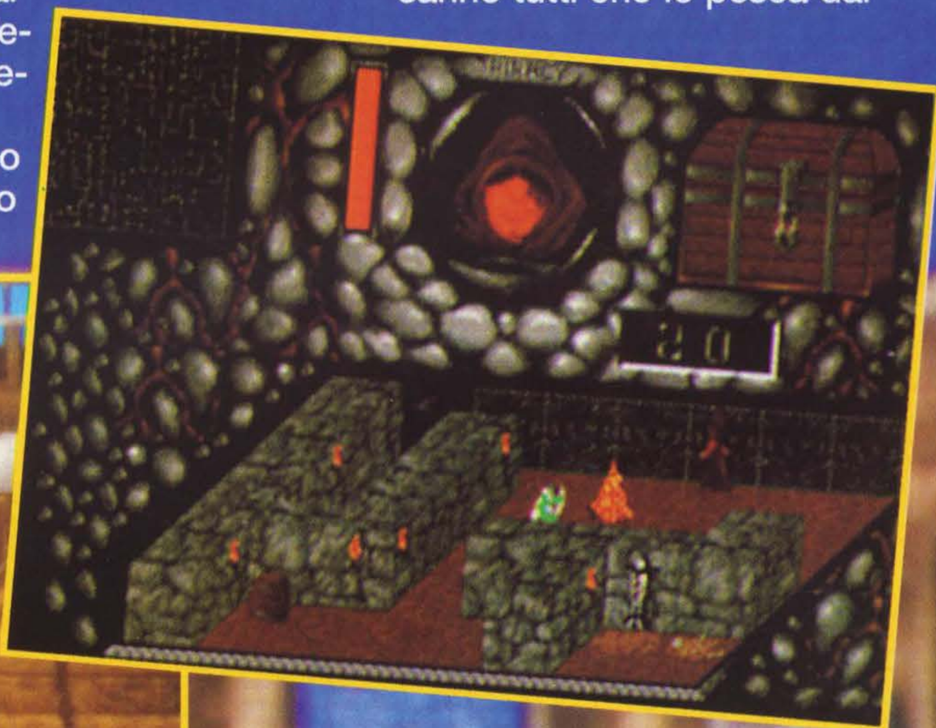
In effetti queste simpatiche persone avevano ben altro da fare che scopiazzare dischetti, la loro vita la passavano in mare a bordo di un galeone (naturalmente rubato) assalendo senza troppi complimenti navi piene d'oro e tesori di inestimabile valore.

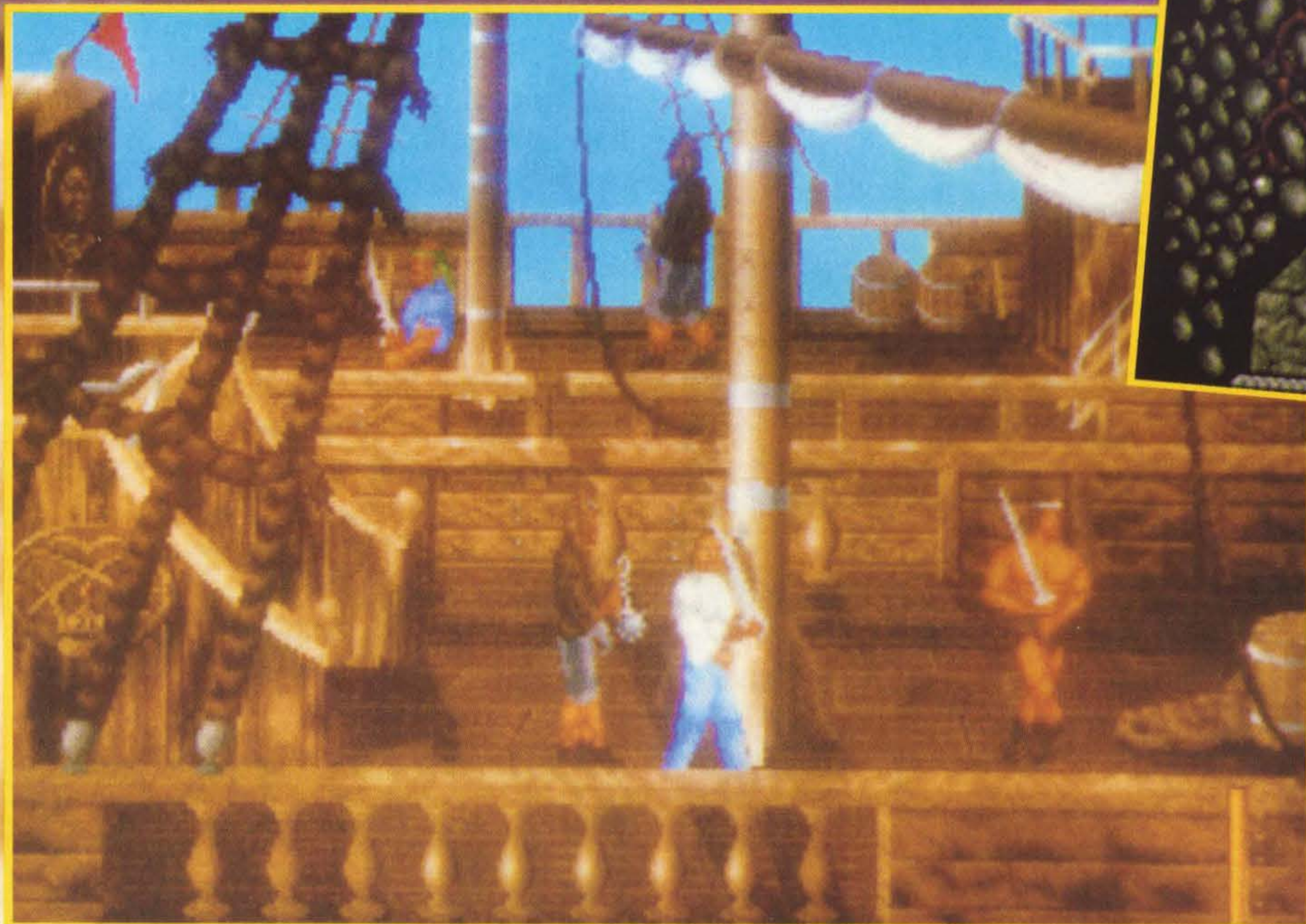
Ma allora mi chiedo, per quale motivo alla ICE hanno pensato di stravolgere la storia inserendo tante di quelle baggianate che hanno poco o niente a che fare con pirati & C. ? Sentite infatti cosa narra il manuale: il gioco Piracy è ambientato in un periodo in cui le forze del male si stanno appropriando dell'intero pianeta e il futuro della nostra civiltà è in serio pericolo.

La popolazione è assediata dai pirati e da terrificanti mostri marini, ma nonostante tutto nel subconscio di tutta la gente è rimasto ancora un senso di giustizia tramandato di generazione in generazione, sotto forma di miti e leggende che parlano di un epoca in cui regnava la pace e la prosperità.

Queste leggende parlano di una Casa dell'Equilibrio che grazie all'ausilio del Calice d'Oro regnava in modo giusto su tutta la Terra; la scomparsa di questo Calice segnò il ritorno al potere dei Demoni che portarono morte e distruzione ovunque (se qualcuno ha letto Devilman sa a cosa mi riferisco).

Adesso non è rimasto altro da fare se non caricare armi e bagagli e ritrovare il Calice d'Oro, quindi ricacciare le forze del male là da dove sono venute; sarà questo lo scopo della vostra missione che vi porterà a viaggiare nelle pericolose acque dell'oceano indiano, meta di tutti i bucanieri più famosi come Barbanera, Capitan Kidd e naturalmente il terribile Capitan Findus che cercherà di rifilarvi dell'orribile pesce fritto spacciandolo per fresco (lo sanno tutti che lo pesca dal

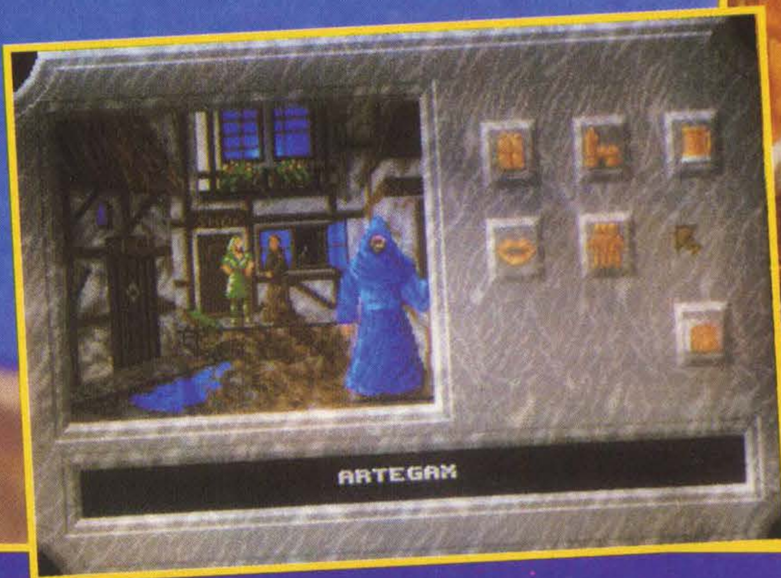






Lambro!).
La ricerca del calice d'oro vi porterà ad esplorare decine e decine di isole che molto spesso richiederanno il vostro aiuto per liberarle dall'assedio dei pirati o di qualche orrendo mostro che senza mezzi termini cercarà di distruggervi.
Dopo questa introduzione (giuro che no l'ho invententata è proprio come è scritta sul manuale) (magari del Capitano Findus non se ne parlava, eh? NdMA) passiamo a parlare del gioco, oddio definire gioco stà cosa non è proprio esatto, comunque ne riparleremo più sotto; appena ammirata la "fantastica" introduzione (ho ancora la pelle d'oca), fortunatamente skippabile, apparirà un alquanto scarno display dove potrete scegliere se: selezionare altre barche (sempre che le abbiate comprate), guardare la mappa (di una utilità...), decidere di andare in giro per altre isole, le solite opzioni (save, load, musica on/off, meglio off!), status ed esplorare la città.
La sezione all'interno della città è forsa ancora più ridicola, le scelte che si possono operare sono scarsissime, potrete soltanto entrare nel negozio, nella taverna, parlare con qualcuno della cittadina (bella opzione, peccato che non ci ascolti mai nessuno), oppure sanare le ferite del vostro equipaggio.
Quando si entra in un negozio si può addirittura comprare dei beni (grano, spezie, etc.), venderli, acquistare navi (buongiono, vorrei un kilo di caffè, ventitré banane e quel galeone da 9000 pezzi d'oro parcheggiato la fuori...), cannoni e relative palle (si, quelle che ti fa venire questo gioco!).
Nello schermo della taverna si rimane quasi sconcertati, potrete operare ben due scelte: giocare ad una cosa di cui non sono riuscito a capire il funzionamento e che comunque è una specie di slot-machine "lignea" che non paga quasi mai, oppure arruolare del nuovo equipaggio nel caso quello vecchio fosse deceduto; siete rimasti sconvolti da queste opzioni? Figuratevi io!
Come se tutto ciò non bastasse qui mentecatti dei programmatori hanno addirittura inserito delle sezioni arcade indegne anche per un C64! Quando approdate selle isole spesso e volentieri i pirati che la presidiano vogliono un pedaggio per farvi entrare, naturalmente visto che spesso non avete una lira, dovrete combatterli a cannonate o a suon di spada; la sezione di cannoneggiamento è qualcosa che va visto per crederci, l'unica cosa da fare e regolare l'altezza del vostro cannone (naturalmente tramite solo 5 posizioni prefissate) a seconda della distanza della nave nemica, quindi premere fuoco!
Ma anche la parte del combattimento non è da meno, proponendo la bellezza di due dico due sole mosse! Forse le uniche sezioni che si salvano sono quelle del combattimento contro l'octopus (una piovra un po' troppo cresciuta) e dell'esplorazione dei "dangion", comunque non aspettatevi grandi miglioramenti rispetto al resto del gioco.
Cosa altro aggiungere, la grafica è penosa oltre ogni limite (l'unico che lo batte è Leeds United), il sonoro è passabilile e la giocabilità non esiste, insomma questo gioco la ICE se lo poteva proprio risparmiare, sinceramente non riesco a capire come si possa, oggi come oggi, (siamo nel '93!) realizzare un prodotto di così scarso livello! Persino il vecchissimo Pirates della Microprose per C64 è nettamente superiore. Lasciamo perdere...









VALUTAZIONE GLOBALE



FUTURA

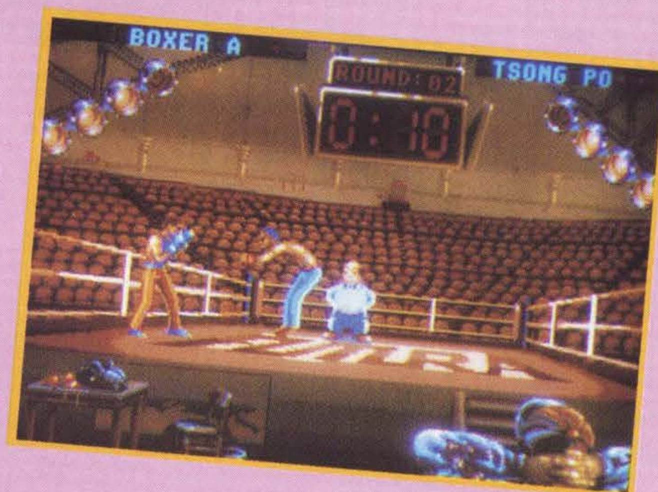
BEST OF

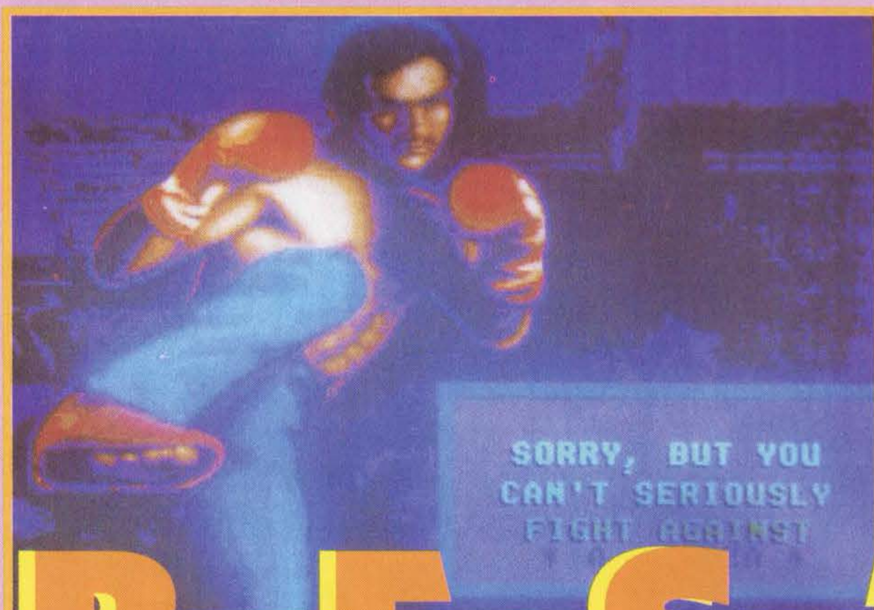
Alex, ti piace il kick boxing? Beh, allora beccati questo! (Liberamente tratto da una conversazione amichevole tra Alex e Jean Claude Van Damme).

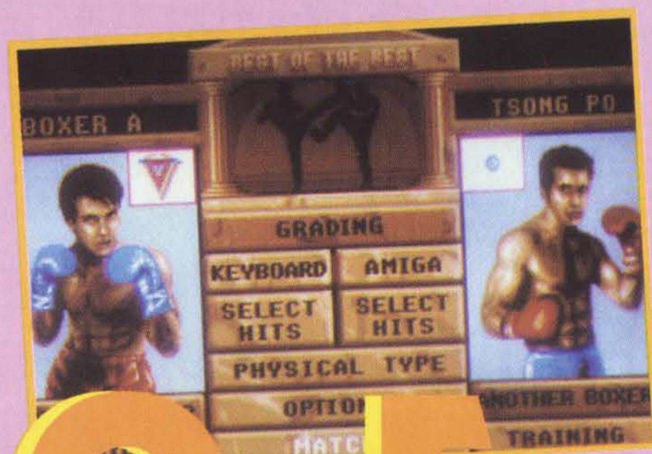
Naturalmente potrete immaginare il seguito immancabilmente condito di urla, schizzi di sangue, rumori di arti che cozzano con violenza e via discorrendo, fino ad arrivare all'esalazione del sospiro di sconfitta da parte di quello che sta disteso per terra. Considerando che io sto qui a scrivere l'articolo, beh, le ipotesi sono due: o sono passati diversi mesi dallo scontro, in modo da darmi tempo per ricostituirmi, oppure HA PERSO VAN DAMME (oppure ti ha spezzato tutte le ossa tranne le due dita che usi per scrivere, il che è già più probabile - e senz'altro più divertente NdMA).

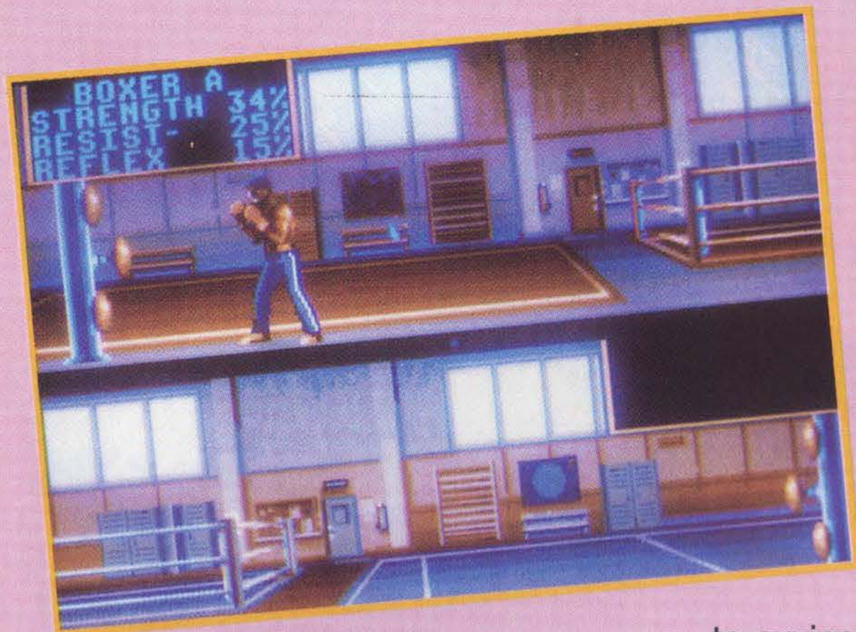
Comunque il protagonista di questo gioco non è il fustaccione olandese, bensì André Panza. Vi ricorda qualcosa? Siete sicuri? A me sì, decisamente. Mi ricorda una "simulazione" di arte marziale di qualche anno fa, chiamata Panza Kick Boxing. A dire il vero il gioco è proprio quello, nel senso che non sono state apportate modifiche sostanziali. Le opzioni del gioco sono rimaste le stesse: si gioca da soli o in due, l'omino si può comandare sia da tastiera che da joystick, si può fare una certa selezione dei colpi tra due serie piuttosto differenziate degli stessi, si può partecipare al Campionato Mondiale oppure a un singolo scontro e di ogni match si può variare la durata in termini di round. Poi c'è decisamente una vasta scelta di atleti (tutti quanti con una faccia piuttosto inappropriata al personaggio) con diverse caratteristiche per quanto riguarda resistenza, forza e agilità. Vi sarà possibile (se avete intenzione di "customizzare" un boxeur con il vostro nome), a mano a mano che andrete avanti nel gioco (scegliendo l'apposita opzione), salvare gli incrementi subiti dal vostro atleta nelle caratteristiche principali, in modo da vederlo crescere dopo ogni scontro (e ogni allenamento) e portarlo piano piano al titolo mondiale.





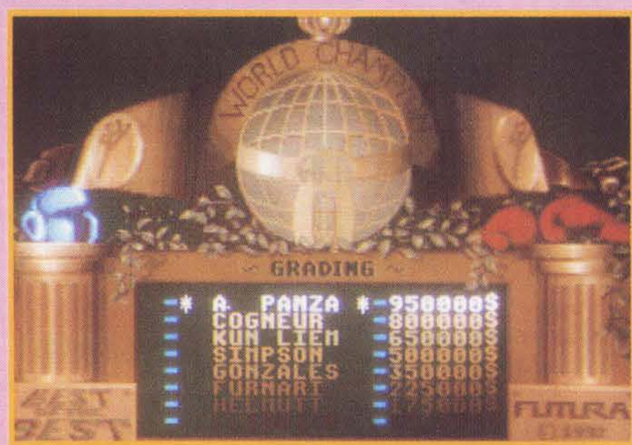






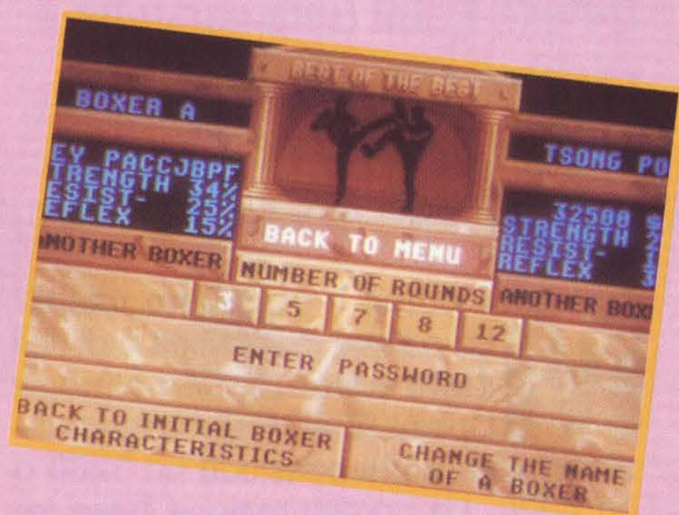
inseriti nel gioco passiamo alla parte riguardante l'azione vera e propria. Il tutto è piuttosto soggettivo: devo confessare che il gioco mi ha appassionato abbastanza, se non altro per una certa "patina" di realtà che viene stesa sul panorama videoludico riguardante le arti marziali. Non vedrete colpi spettacolari (beh, non troppo), personaggi che flic flaccano a destra e sinistra per lo schermo, manoni di energia che fanno volare l'avversario, bestioni verdi che si appallottolano e guizzano a destra e a manca. Tutto ciò che vi offre Best of the Best è un sano incontro di kick boxing, con un calcio saltato e rovesciato come massimo momento di show, con due tizi dal colore di pelle variabile dal rosa al nero al giallo, mentre i pantaloni cambiano solo in blu o rosso, con un arbitro a palla (che sembra il tizio il cui cognome dava il titolo al gioco) e il fondale che cambia da una squallida e vuota palestra di periferia a un Forum affollato di gente urlante, con riflettori sul ring e flash di fotografi. Tutto questo è però organizzato in maniera alquanto avvincente e io mi sono divertito veramente troppo ad arrivare con il mio atleta fino a battere l'incredibile André Panza (dopo tutta una serie di arrabbiature consecutive a sconfitte alquanto dubbie, almeno a mio parere). La giocabilità è molto buona, anche se talvolta può divenire un tantino frustrante perdere con lo stesso avversario che si era tranquillamente battuto solo due incontri prima, e partecipare al Campionato del Mondo vi terrà incollati al video abbastanza a lungo. Anche fare a botte (metaforicamente, s'intende) con un amico è divertente, anche se spesso si sviluppano dei sentimenti abbastanza inopportuni verso lo stesso (nel senso che si vorrebbe volentieri passare dalle botte metaforico-videoludiche a quelle vere). La grafica è discreta, con delle buone ombreggiature e delle ottime animazioni. Il sonoro è buonino, con discrete digitalizzazioni, ma purtroppo poco più.





Un buon gioco da molti punti di vista quindi che, anche se datato, non ha perso i numeri per divertire.

Alex





THE BEST

VALUTAZIONE GLOBALE



DELUXE PAINT IV A.G.A.

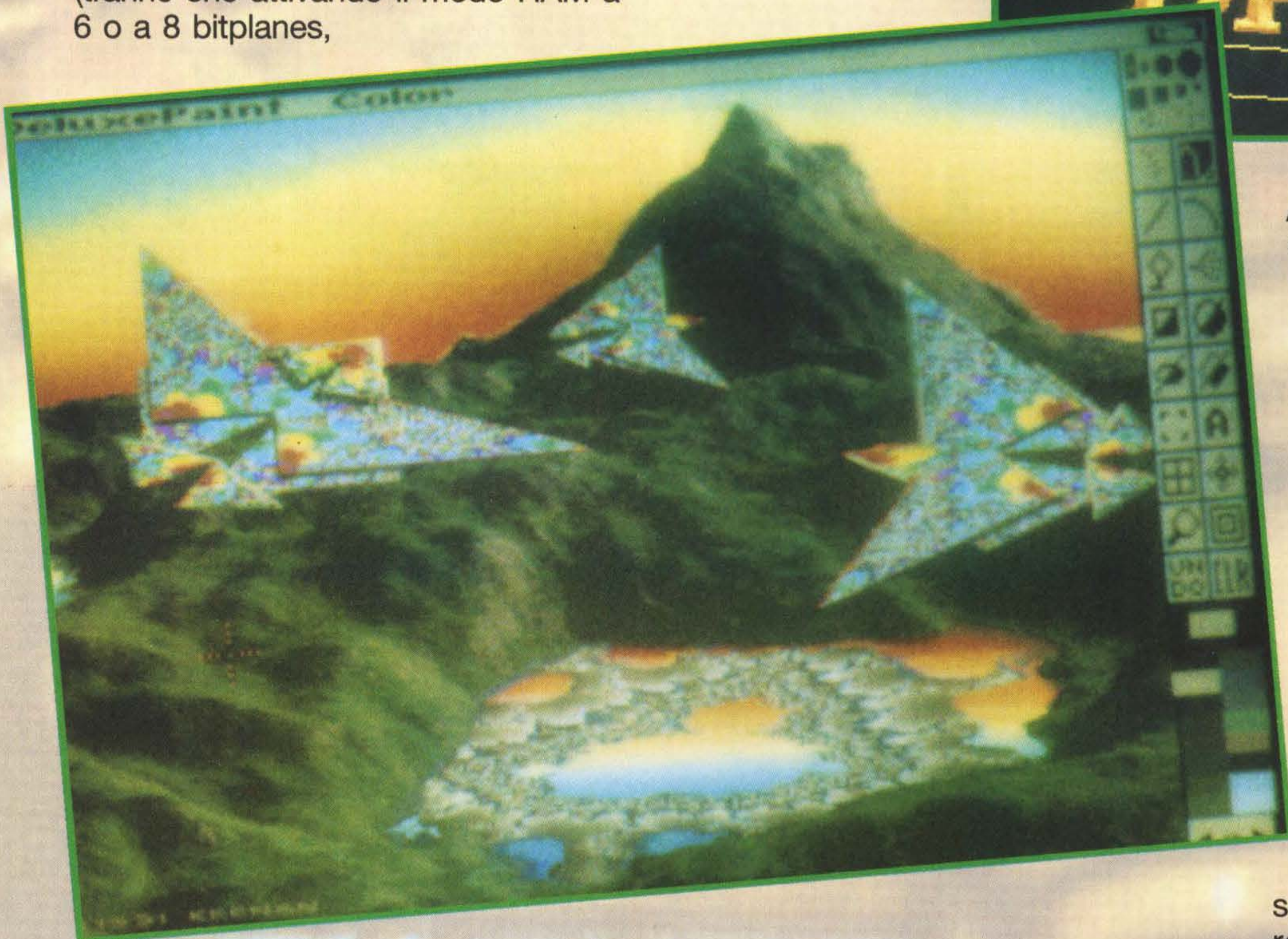
ELECTRONIC ARTS (VEDI BOX)

Quale è il programma grafico più diffuso, amato e usato del cosiddetto "mondo Amiga"? La risposta è semplice, il Deluxe Paint (una versione a caso). E che cosa abbiamo qui? Toh, un Dpaint che lavora a 256.000 colori...



Ma come li possiamo usare? La palette dell'Amiga è di soli 4096 colori... Semplice, il Dpaint IV AGA si rivolge principalmente a chi possiede un 1200 o un 4000. La configurazione base infatti è esattamente quella del 1200 (che caso), il che significa che "gira a malapena" sul nuovissimo nato di casa Commodore, perlomeno nella modalità HAM-8 (Hold And Modify a 8 bitplanes).
Le risoluzioni utlizzabili sono numerose, con e senza overscan, dalla 320 x 200 alla 1280 x nonmiricordocosa, con una palette che può andare da due a duecentocinquantasei colori (tranne che attivando il modo HAM a 6 o a 8 bitplanes, allora diventano 4096 o 256.000, disattenti). Per ognuna delle risoluzioni inoltre viene visualizzato un breve riassunto delle specifiche, con informazioni tipo "supporta il genlock" e "usa il chipset AGA". Inoltre, aggiungendo dal workbench nuovi settaggi per i monitor (sempre che abbiate a disposizione quei monitor, si intende) è possibile selezionare nuove risoluzioni, tipo 800 x 600 e così via.





Le novità rispetto alle precedenti versioni comunque non sono solo queste (sarebbe un po' troppo poco, in effetti). la più importante è che ora è possibile leggere immagini a 24 bit che vengono automaticamente convertite in HAM-8. Inoltre, come nel DPaint 4.01 è possibile fare il "morphing" di un immagine di qualsiasi dimensione, l'unico limite è la memoria a disposizione.

A parte questo, il Dpaint rimane sempre lo stesso: funzioni di trasparenza, antialiasing, "sbavamento" e



così via, ovviamente più efficienti e credibili grazie all'aumentato numero di colori disponibili. Insomma, il nuovo termine di paragone per i programmi grafici? L'unica cosa certa è che ora dovrò procurarmi l'hard-disk per il 1200, senza non si può vivere!

GENESI DI UN PROGRAMMA

Dan Silva è ormai una leggenda. Dopo aver lavorato nel campo della computer graphic con compagnia come Lucasfilm e Xerox, dopo aver disegnato un editor video, un editor di bitmap e scritto un nuovo linguaggio per visualizzare graficamente le equazioni, approdò alla Electronic Arts dove cominciò a lavorare a un editor grafico che doveva servire come tool di sviluppo ai programmatori interni. Il nome originale doveva essere Prism, ma nel 1985 ebbe un incredibile successo sul mercato con il nome di Deluxe Paint. Nel 1986 uscì una nuova versione, Deluxe Paint II, il miglior programma di disegno per Amiga di quei tempi. Dan comunque non era ancora soddisfatto: poteva disegnare, ma non poteva animare. La risposta alle sue domande se la diede da solo: Deluxe Paint III, probabilmente il programma grafico più popolare.
Dan ora sta lavorando su altri progetti, ma il cuore del suo codice vive ancora nelle tre versioni di Deluxe Paint IV uscite fino a ora. E si mormora già di un possibile Deluxe Paint V...

MA ALLORA MI COSTI, MA QUANTO MI COSTI!

Deluxe Paint IV A.G.A. è abbastanza dispendioso come configurazione richiesta: innanzitutto, sono necessari ben due mega di memoria, seconda cosa serve il kickstart 2.04 (minimo) e infine servono due drive oppure un hard-disk. Ovviamente (è il caso di dirlo?) consigliato 'hard-disk, visto che l'installazione su disco dura venticinque minuti e usare Dpaint "sparso" su tre floppy non è il massimo. in parole povere, serve l'Amiga 1200 (rappresenta la configurazione base) o un 4000 (accontentiamoci, và) viso che tra l'altro fino ad ora sono gi unici modelli di Amiga che montano i chip AGA, l'unica vera ragione per utilizzare questa nuova versione di Dpaint.



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

MIRAGE

THE HUMANS

YOU AIN'T SEEN NOTHIN LIKE-EM....

IMAGITEC DESIGNS

CADARIO





STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.



NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER
DISTRIBUZIONE